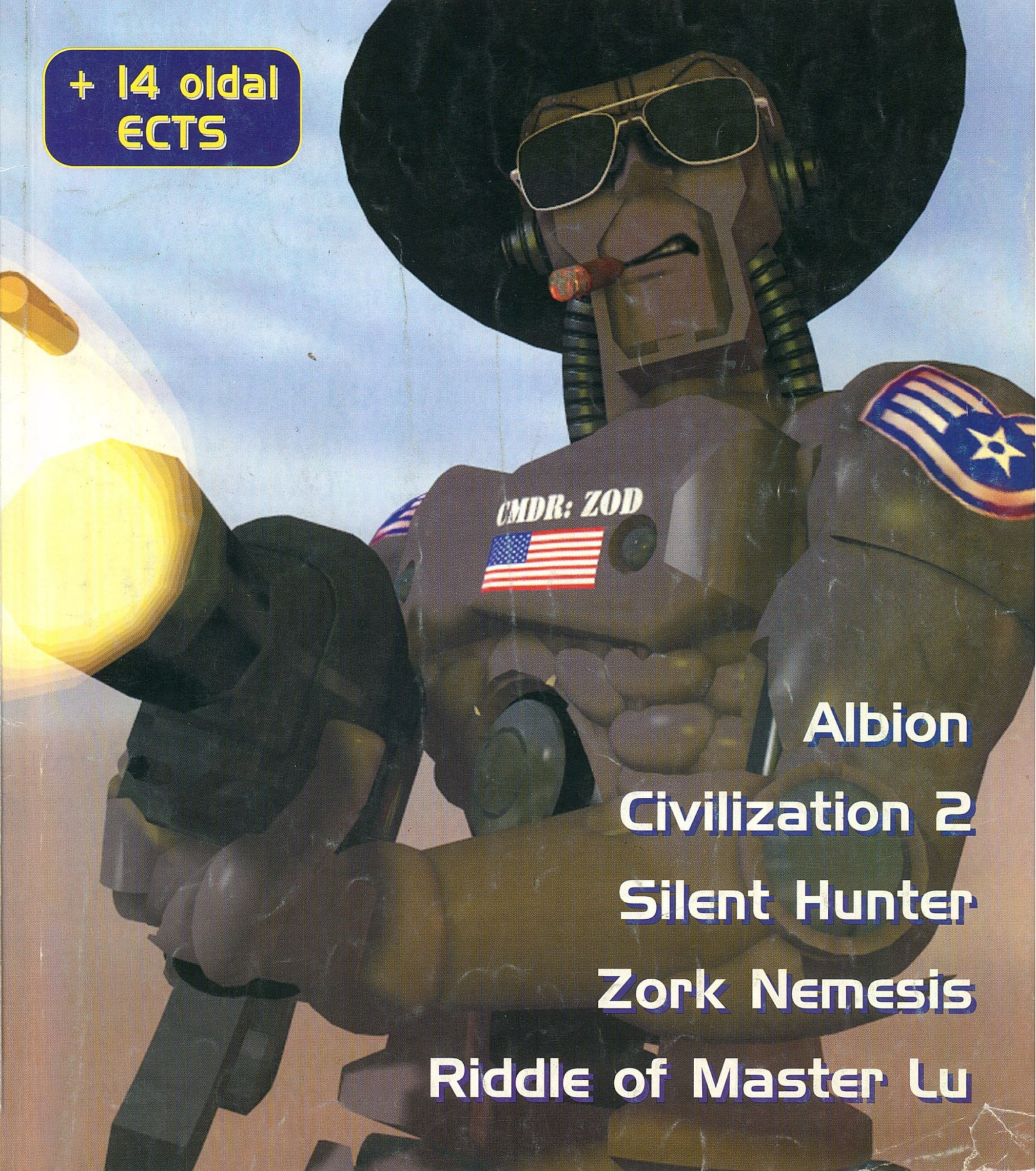
1996/6

ÁRA: 339 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

+ 14 oldal ECTS



Albion
Civilization 2
Silent Hunter
Zork Nemesis
Riddle of Master Lu

PC GURU

A GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
Bp. 1157 Páskom Park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 298 Ft.

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 113-0114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Üdvözlet mindenkinek!

Baromi meleg van. Persze ez a kezdődő nyári szezon előhírnöke, nem is várhat mást az ember ilyentájt. Szerencsére azért némi reményt nyújt, hogy nemsokára már a Balaton „hűs" hullámait élvezhetjük, legalábbis aki velünk tart a nyári táborozásra. Egyébként lehet igyekezni, mert rohamléptekkel telnek meg a faházak, bár még igazán meg sem hirdettük a tábort.

A mostani szám elején rendhagyóan az ECTS beszámolót találhatjátok meg. Mi ugyan kissé komotosabban fogtunk neki az ECTS anyagainak feldolgozásának, azonban így legalább teljes képet tudtunk nyújtani a kissé megnyirbált, de ettől függetlenül még mindig remek kiállításról.

Egyébként lelkiekben készüljetek fel a nyári szünetre is, hiszen júliusban, vagy augusztusban nem lesz PC GURU, nekünk is kell egy kis pihenő, legalábbis mi így tervezzük.

A nagy nyaralás kellős közepén júniusban azért még megjelenik egy CD GURU is, hiszen az ECTS és az E3 anyagait muszáj minél előbb leközölni, mert aztán jön az őszi nagy hajtás és a demo áradat. Apropó E3. Del, ha minden igaz, akkor már Los Angeles utcáit, és a kiállítást járja, hogy még teljesebb képet kaphassunk a készülődő játékokról. Biztos, hogy nagyon sok újdonság lesz, hiszen nagyon sok kiadó visszatartotta a programjait az E3 kedvéért. Mindenesetre majd meglátjuk, de azért számíthattok a következő PC GURU-ban egy ECTS kaliberű info áradatra.

No elég a sok beszédből, következzen a május végi PC GURU.

GURU Team

GURU HÍREK

Néhány szó az értékelési rendszerről!

40-50 % - Véleményünk szerint egyetlen játék sem érdemel 40 százaléknál kevesebbet (még a leggyengébb minőségű sem), habár egy ilyen pontszám inkább a fejlesztésbe beleölt időnek és munkának köszönhető, mintsem magának a programnak.

50-60 % - 50 és 60 százalék közötti értékelést kapnak azok a játékok, melyek ugyan nem teljesen élvezhetetlenek, de még mindig a „bőven felejthető" kategóriába tartoznak.

60-70 % - 60 és 70 százalék közötti érték a „jó közepes" megfelelője, azaz a program nem rossz, de azért nem érdemes túl sokat várni tőle.

70-80 % - Az ebbe a kategóriába tartozó programok már „jónak" számítanak, így ha tehetjük, határozottan érdemes nagyobb figyelmet szentelni nekik.

80-90 % - 80 és 90 százalék között szerepelnek azok a „nagyon jó" minősítésű játékok, melyek szinte minden szempontból kiemelkednek a többiek közül.

90+ % - 90 feletti százalékot csak a „klasszikusnak" ítélt játékok kapnak, mint például a Tie Fighter, a Day of the Tentacle, a Panzer General vagy éppen a Doom...

GURU Team

4 ECTS

16 Bullfrog

JÁTÉKLEÍRÁSOK

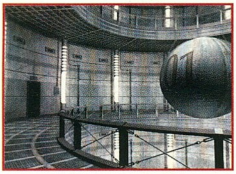
18 Albion

22 Rayman

24 Chronicles of the Sword

27 Worms

28 Zork Nemesis



30 Riddle of Master Lu

36 Silent Hunter

40 Civilization 2

46 Congo

48 Deep Space Nine Harbinger

54 Battleground

APRÓSÁGOK

34 SETTLERS 2
34 ASSAULT RIFLE
35 VR SNOOKER
35 DEFCON 5

TALLÓZÓ

62 Paint Artist

65 Mustek scannerek

66 Hirek

68 Diamond kártyák

69 Multimédia tallózó

70 Microsoft oldalak

71 Angol nyelvoktató CD

72 Sound Vision 16 Gold

73 Mit, hol találsz 96.01-96.05

75 Internet

76 Assembly

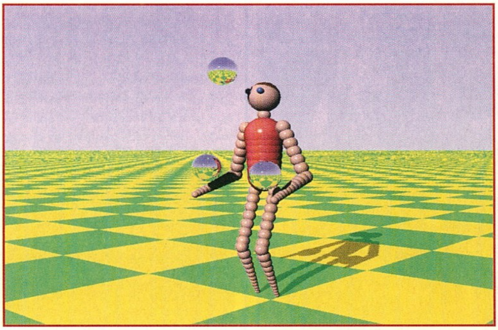
77 PC Ovi

78 Tuning

80 Tesztlabor

82 MIDI sarok

84 LightWave



ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 58
CHEAT 83
LEVROV............................86
APRÓHIRDETÉS 90

A HÓNAP JÁTÉKA

CIVILIZATION 2

Ehavi kiválasztottunk Sid Meier méltán népszerű stratégiai programjának a Civilization-nak második része. A Civilization 2 mindenképpen megérdemli a Hónap Játéka címet, még akkor is ha a régi hódolók közül sokan csalódtak benne. Ennek a csalódásnak az egyik legnyomósabb indoka hogy a program kizárólag Windows alatt fut. Ezt valamelyest kompenzálja a grafikai megjelenítés igényessége, a kibővült egységválaszték és természetesen az egyéb finomítások is.

A Civilization 2 egy olyan játék, amit nem hagyhat ki senki! Hiszen magad alakíthatod választott néped sorsának alakulását a kezdetektől a világ vagy akár a csillagok meghódításáig. Nyomon követheted és természetesen irányíthatod országod történelmének sorsdöntő pillanatait; felfedezéseit, szövetségeit, háborúit, kormányváltásait, örömeit és bánatait. Itt minden rajtad áll vagy

bukik! Az egyéni stratégia kidolgozása, a többi néppel való kapcsolatok kialakítása és ápolása, a felfedezések irányának meghatározása mind mind a játékos feladata. Ennek függvényében vár rád az ismeretlen föld teljes meghódításának vagy az Alpha Centauri gyarmatosításának feladata.

Mindenkinek ajánlom ezt a programot, akik nem riadnak el a hosszabb távon megvalósítható stratégiáktól, s nem gyors sikerekre vágynak.

Lily

ECTS '96 Spring

Idén is megrendezésre került az immár hagyományossá vált londoni számítógépes szakkiálítás az E.C.T.S.. Természetesen rengeteg cég vett részt most is, de a nagyobb cégek inkább

távolmaradtak, és készültek a Los Angeles-i E3-ra, ami szintén egy – E.C.T.S csak egy kis makett hozzá képest – nagy számítógépes szakkiállítás.

De azért nem kell buslakodni, mert ebben a számban az

E.C.T.S. újdonságairól – azért az elég sok –, és remélhetőleg a következő számban az E3 új csodáiról – ahol majd olvashatod az ebben az összeállításban nem szereplő cégek neveit is –, illetve a már régóta ígért proramokról – egyenesen a készítőktől szájából elhangzott újabb ígéretekről – olvashattok.

Nos, ezen kis bevezető után lássuk mit ígérnek a fejlesztő cégek az elkövetkező E.C.T.S. idejéig.

Lássuk hát!

ACTIVISION

Az Activision határozottan kinőtte magát a középszerű szoftverkiadók közül, s ezt mi sem bizonyítja jobban, hogy szinte minden megjelenő játékuk a toplisták élén végzi. A sikerszéria a Mechwarrior-ral kezdődött, így mindenek előtt a félelmetes robotszimulátor utóéletéről szeretnék pár szót ejteni. Elsőként (valószínűleg még a nyár előtt) el fog készülni a Mechwarrior 2 3D RAGE chipre megírt változata, mely ahogy azt az ilyen gyorsítókártyás verzióktól elvárná az ember, mindenféle csodatextúrákat fog tartalmazni, gyors lesz, és úgy általában iszonyú jól fog kinézni (ne kérdezze senki, hogy ilyen 3D RAGE gyorsítókártyához Magyarországon hogy lehet hozzájutni, mert fogalmam sincs!). Június elején várható a Network kiegészítés, július elején pedig az újabb küldetéslemez **Mechwarrior 2: Mercenaries** néven.

A Spycraft és a Zork Nemesis után legkorábban a **Muppet Treasure Island** (május, Win95) várható. Ez a program lesz a világszerte óriási népszerűségnek örvendő Muppet Show első hivatalos számítógépes feldolgozása, ráadásul nem is akármilyen feldolgozásról van szó. Brekiékkel egy nagyon jópofa, gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt élvezetes kalandjátékban találkozhatunk, ahol a rengeteg puzzle mellett kincset kereshetünk, vérszomjas kalózokkal harcolhatunk és természetesen rengeteg ismeretlen világot kell felfedeznünk. A hátterek grafikája SVGA, a szereplők pedig mind-mind az eredeti Muppet társaságból lettek

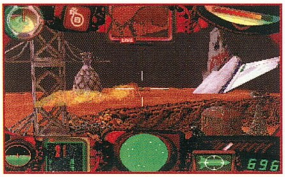
kiválogatva és bedigitalizálva. A fejlesztőknek sikerült ugyanazt a hangulatot megteremteni a programban ami anno naggyá tette az eredeti sorozatot, így ez az a játék, amit mindenkinek tudok ajánlani!

A jövőben játszódó sportjátékok jeles képviselője a **Hyperblade** (július), mely szemléletesen kifejezve egy hatalmas, kiegyenesített banán belsejében lezajló „görhoki" mérkőzést hivatott szimulálni. A kapuk a banán két végében találhatók, és a győzelem érdekében – majdnem – minden megengedett. A kamerát oda rakjuk, ahová csak akarjuk, így olyan szögből nézhetjük az eseményeket, ahonnan nekünk a legszimpatikusabb. Akár bajnokságot is játszhatunk, sőt egy manager-rész is bekerült a programba az igazán fanatikusok részére. Külön öröm, hogy a Win 95 változat mellett DOS-os verzió is készül a programból!

ATTIC

Elméletileg már csak a nyárnak kell eltelnie a Realms of Arkania 3 megjelenéséig, de gyakorlatilag persze a dolog lehet, hogy csúszni fog egy picit. A kilátások mindenesetre nagyon bíztatóak, hiszen a sorozat harmadik része immáron egy nagyon jól kitalált, letisztult rendszerre épül, így kis túlzással azt mondhatjuk, hogy majdnem biztosan sikerprogrammal állunk szemben. A 3D engine továbbra is nagyon gyors (486-os alapú gépnél nincs többre szüksége), ráadásul most már nem csak a nappalokat és az éjszakákat lehet majd megkülönböztetni, hanem az időjárás változásait is (ködös, felhős, esős, napsütéses idő). A másik lényeges változást az automap rendszeren lehet felfedezni, ott is elsősorban a dungeon-ök megjelenítésében. A harcrendszer szinte semmit sem változott, csak persze kicsit magasabb szintről kezdjük majd a játékot (ha minden igaz, át lehet hozni a karaktereinket a Star Trail-ből). A harmadik részt a fejlesztők rengeteg SVGA animációval is felvértezték, így aztán **Shadows over Riva** méltó befejezése lesz a Realms of Arkania sorozatnak.

CORE DESIGN



A **BLAM: Machinehead**-ben (június) egy „mindenre elszánt" ismeretlen vírussal kell felvennünk a küzdelmet az emberiség megmentésének érdekében. Ez pontosabban annyit jelent, hogy 15 különböző, idegen poligon szörnyektől hemzsegő pályán kell végigverekedni magunkat „Vorpal Blade" nevezetű csodarepülőnkkel. Igazi belevaló, látványos, 3D lövöldözős akciójátékról van tehát szó, amely ráadásul egy remek sztorival és rengeteg animációval is büszkélkedhet.

Első látásra tipikus konzol játéknak tűnhet a **Swagman** ('96 ősz), és ez a véleményünk valószínűleg hosszabb szemlélődés után sem fog megváltozni. Egy olyan 3D mászkálós, ugrabugra játékról van szó, ami egyrészről gyönyörű grafikával van megáldva, másrészről pedig irányítása miatt borzasztó élvezetes. A Swagman tipikusan az a játék lesz, amivel korra és érdeklődésre való tekintet nélkül mindenki le fog ülni játszani!

A **Tomb Raider** ('96 tél) már tavaly ősszel is igen bizalomgerjesztően nézett ki, de akkor még abszolút nem gondoltam volna, hogy mivé növi ki magát ez a játék. A kerettörténet szerint a játékos egy ifjú, ámde annál tehetségesebb régészhallgató hölgy szemein keresztül fedezhet fel egy ezidáig ismeretlen, ősi Maja sírt, annak összes rejtvényével és csapdájával egyetemben. Az egész leginkább talán a Fade to Black-re emlékeztetett, habár a kameramozgás lényegesen látványosabb és élvezhetőbb a Tomb Raider-nél. A lengén öltözött hölgyet többnyire hátulról láthatjuk, de ez a szemszög a különböző speciális animációs fázisok végrehajtásánál változhat. Grafikailag is fantasztikusat alkottak a fejlesztők, hiszen a függőhidaktól elkezdve a misztikus falfestményekig szinte mindent megtalálhatunk az ősi építményben. A mozgás úgyszintén nagyon meggyőző volt, így ez a program szinte biztosan '96 egyik nagy meglepetése lesz!

CODE MASTERS

A Code Masters legsikeresebb játékai mindig is különböző konzolokon felvonultatott tenisz-szimulációk voltak. A többnyire Pete Sampras nevével fémjelzett alkotások szinte minden platformon csak sikereket értek el, így majdhogynem törvényszerűen következnie kellett a PC-s átiratoknak is. Az új csoda – **Sampras Extreme Tennis** – persze nem átirat, hiszen PSX-re, Saturn-ra és PC-re párhuzamosan készül, sőt, várhatólag a PC-s verzió fog elsőnek a boltokba kerülni (július eleje). A programban a labdaszedő kislány zoknijától elkezdve egészen a vonalbíró nyakkendőjéig mindent speciális textúrákkal láttak el, így a látványra nem lehet panaszunk. A játékosok mozgását „motion capture" technikával varázsolták még életszerűbbé, a mesterséges intelligencia elkészítéséhez pedig Pete barátunk játékát vették alapul. A hanghatásokra különösen büszke a cég, hiszen még annak alapján is változik ütőnk hangja, hogy mennyire és hogyan sikerült eltalálni a labdát. A közönség szintén kb. 150 féle módon tud reagálni a pályán elkövetett szerencsétlenkedésünkre (külön erre a célra kb. 50 megányi hangmintát tároltak el a CD-n...).

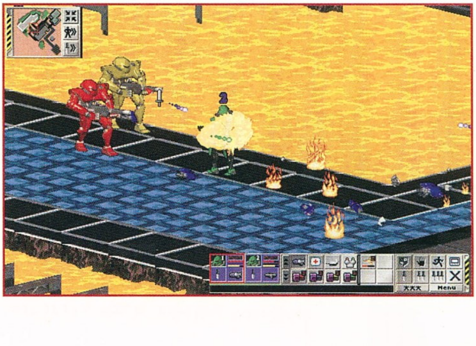
DOMARK

A Domark standjánál határozottan kellemes meglepetés ért bennünket a **Deathtrap Dungeon** „személyében". A játék akció/kalandnak van kikiáltva és Ian Livingston híres Fighting Fantasy könyvei alapján készült (ha sejtésem nem csal, ezek a Magyarországon is ismert „lapozgatós" könyvek). Nem tudom, hogy az előbb említett úriember hogy jön a képbe, hiszen amit mi láttunk, az egy fantasztikusan gyors és látványos 3D engine-nel megáldott akciójáték volt, s nem pedig egy szöveges kaland. Legjobban talán a CD GURUn is szereplő Into the

Shadows-hoz tudám hasonlítani a programot, hiszen botrányosan jól mozgó és iszonyatosan szépen kinéző monszterekkel kellett hadakozni egy hatalmas kastélyban. A fejlesztők mindenképpen a játszhatóságra és a jó kezelhetőségre kívánják helyezni a hangsúlyt, s nem pedig az extra agymunkát igénylő rejtvényekre. A multiplayer opció természetesen adott, így a múmiák, necromancer-ek, boszorkányok, pókok és egyéb egzotikus élőlények hada mellett barátainkat is móresre taníthatjuk szeptemberben.

A **Total Mania**-ban (május) reflexeink mellett stratégiai képességeinket is próbára tehetjük, ráadásul „óriási meglepetésre" nem kisebb felelőség nyugszik a vállunkon, mint az emberiség sorsa. A program 3D izometrikus ábrázolásmódot használó, stratégiai elemekkel

megtűzdelt, real-time harcrendszerrel rendelkező lövöldözős játék. Az igazán különleges a háromszoros zoom-rendszer, melynek segítségével akár Syndicate-szerűvé is varázsolhatjuk a programot. A másik véglet hatalmas (kb. 6-8 cm magas) ellenfeleket eredményez, de ez a nézet az SVGA felbontás miatt ha lehet, még látványosabb. A programban kiborg szabadságharcosokat irányíthatunk 20 igen részletesen kidolgozott küldetésen keresztül, de akinek ez nem volna elég, az próbálkozhat többjátékos üzemmóddal is.



MAXIS

No vajon az idén mit tudott kitalálni a Maxis a Sim-ek terén? Ezt bizony senki sem fogja kitalálni, hiszen az ötlet olyan jó, olyan eredeti, hogy ha sikerül megvalósítaniuk, akkor bizony újabb hatalmas mennyiségeket fognak eladni az amúgy is sikeres SimCity-ből. Az új remekmű a **SimCopter**, melynek segítségével a SimCity 2000-ben saját magunk építette városok felett repkedhetünk egy helikopterrel, megfigyelhetjük a városlakók életét, a szerencsétlenségek következményeit, vagy éppen bűntények végrehajtását. Ha kedvünk tartja, néhány épületbe még be is sétálhatunk, egyszóval a gyakorlatban is megfigyelhetjük, hogy mit sikerült létrehoznunk a tervezőasztalon. A program másik részében egy magánzó helikopterpilótát alakítunk, kinek egyre nehezebb küldetéseket kell végrehajtania (sebesültek kórházba szállítása, forgalmi helyzetjelentések stb.). A megjelenés valamikor ősszel várható.

A **The Mindwarp** egy Maxis-tól eddig szokatlannak számító lövöldözős játék lesz. A pszihénket egy gonosz idegen darabjaira szaggatta, és ezeket a darabokat saját agyában helyezte el. Ha újra egészben akarjuk tudni szellemiségünket, egy „Synaptic Probe" elnevezésű szerkezettel be kell lépni az idegen agyába, hogy ott az általa generált ellenségeket legyőzve ismét magunkra találjunk. A meglehetősen debil keretsztorival megáldott program a szokásos „a pályát töltöm a CD-ről, te meg addig lövöldözz a kedvedre" sémát követi, különösebb extrák nélkül. Igaz, aki szimplán lövöldözni akar (habár elméletileg logikai fejtörők is lesznek benne), az egy darabig ezzel a játékkal is ellesz!

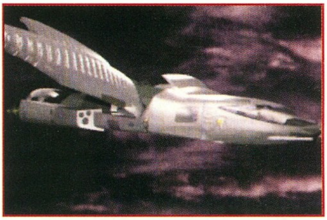
GREMLIN INTERACTIVE

Sokat lehetne azon vitatkozni, hogy a Fifa 96, avagy az Actua Soccer a jelenleg létező legjobb fociprogram PC-n. Rengeteg európai szaklap a Fifa 96-ot hozta ki győztesnek, de mindezek ellenére úgy tűnik, hogy Angliában mégiscsak az Actua Soccer kerekedett felül. Minden bizonnyal ennek köszönhető az a nem kis fegyvertény is, hogy a Gremlin kapta meg az angliai EB hivatalos fociprogramjának elkészítési jogát. A **Euro 96** (május) lényegében az Actua Soccer egy kibővített, feltuningolt változata lesz, melyben már szerepelni fognak az EB-n résztvevő csapatok,

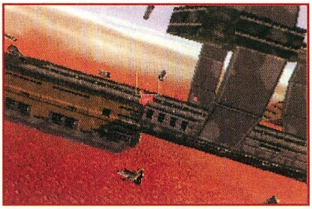
és elméletileg az eredeti program bosszantó hibáit is kijavították (a kapus remélhetőleg nem fog labdástól berepülni a kapuba...!). A másik hatalmas újítás, hogy az összecsapásoknak otthont adó nyolc angliai stadiont is lemodellezték a fiúk, ráadásul igazi lámpafényes meccseket is lehet majd játszani!

A **Fragile Allience** (1996 ősz) lényegében az Amigán hatalmas sikereket elért K240 PC-s átirata lesz. Biztosan sokan vannak olyanok, akiknek az előbb említett hatalmas siker ellenére sem mond semmit ez az elnevezés, ami talán érthető is, hiszen ez a program az elmúlt év, és nem pedig a négy-öt évvel ezelőtti „amigás aranykor" termése volt. Ettől függetlenül persze nagyon jó kis játékról van szó, a szokásos űrstratégia kolonizálgatással, fejlesztgetéssel, űrharccal és bányászgatással. Ez utóbbi talán a játék egyik legalapvetőbb funkciója, mivel a „Tetra Corp" képviseletében pont aszteroidák hasznos nyersanyagait kell kiaknáznunk, hogy hozzájuthassunk az egyéb szükségleteinket fedező anyagi javakhoz. A játék grafikája természetesen

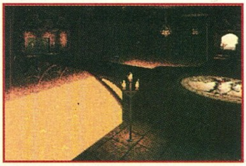
SVGA, és úgy általában minden tereptárgy (épület, űrhajó, robot) ray-trace-elt. Bear szerint ha a program csak fele olyan jó lesz, mint anno a K240, akkor az utóbbi idők egyik legjobb űrstratégiájára számíthatunk PC-n!



A **Sandwarriors** (1996 ősz) hivatalos besorolása szerint „3D Arcade Flight Sim". Ez a meghatározás még nem sokat árul el a programról, habár az egész első látásra inkább tűnt lövöldözős akciójátéknak, mintsem akármilyen szimulátornak. A kerettörténet szerint egy távoli sivatagos bolygón a két uralkodó család sikeresen egymás torkának esett, és most áll a bál, amíg az egyik totálisan le nem győzi a másikat. A problémák fokozása végett a bolygójuk is haldokik, így nem ártana minél előbb elmenekülni róla. Ki tudja miért, de csak az egyik családnak van lehetősége a menekülésre, egészen pontosan annak, amelyiknek sikerül legyőznie a másikat. A főhős az egyik család alacsony rangú pilótája, aki a küldetések sikeres teljesítésével egészen szép magasságokba emelkedhet a ranglétrán. 30 különálló feladat, rengeteg animáció, és ami talán a legfontosabb egy ilyen játékban: hosszú órákig tartó élvezetes és látványos akciórészek.



Eddig nem esett túl sok szó szerepjátékokról, és valószínűleg nem is fog, hiszen ezen az ECTS-en jó, ha három darabbal találkoztunk. Ezek közül az egyik a **Realms of the Haunting**, a Gremlin eddigi talán legnagyobb volumenű projectje. A kiállításon is úgy kezelték, mint egy hímestojást, hiszen kizárólag újságírókat és arra érdemes személyeket engedtek be abba a félreeső kalitkába, ahol a program első kezdeti verzióját lehetett megtekinteni. Ahogy az előbb írtam RPG-ről van szó, de inkább egy 1996 elvárásainak megfelelni akaró RPG-ről, mintsem egy Wizardry 7 kaliberű játékról. 1996 elvárásai alatt fantasztikus grafikát és iszonyú hanghatásokat értettem, és habár tisztában vagyok vele, hogy nem feltétlenül ezektől lesz jó egy RPG, azért azt is be kell látni, hogy manapság a jó játék ismérvei közé az előbb felsorolt tulajdonságok is beletartoznak. A programhoz igen színvonalasan megalkotott FMV-t is készítettek, így a játék mérete előreláthatóan két vagy három CD lesz. A sztorit ugyan elárulta az egyik fejlesztő, de az egész olyan bonyolult volt, hogy ennek az elmesélését most inkább kihagyom. A harc egyébként Doom-szerű lesz, csak persze irdatlan mennyiségű fegyvert és mágiát használhatunk ellenfeleink nagy bánatára. Mit is mondhatnék még a játékról? Szép volt, jól mozgott, de hogy milyen lesz mint RPG, azt csak karácsony táján fogjuk megtudni...



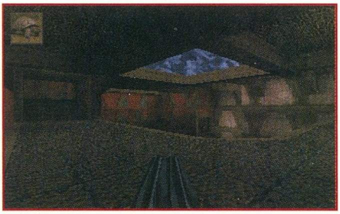
GT INTERACTIVE

Mind a Hexen-hez, mind pedig a Heretic-hez elkészültek az első kiegészítő pályák, ami ugyan senkit sem ért váratlanul, hiszen ezidáig egyik program sem volt túlzottan elkényeztetve. A Hexen-hez hamarosan érkezik a **Deathkings of the Dark Citadel**, mely 20 pályát és 3 új ellenségfajtát tartalmaz. A történet pontosan ott folytatódik, ahol az első résznek végeszakadt, bár nem tudom, hogy ennek van-e valamilyen jelentősége. A Heretic kiegészítőlemezét **Shadow of the Serpent Riders**-nek hívják, és a két plusz epizód összesen 18 új pályát fog tartalmazni. Rebegtek valamit holmi extra deathmatch pályákról mindkét programhoz, de erre '96lőre még nincs semmi garancia.

A **Vikings – The Strategy of Ultimate Conquest**-ben megítélésem szerint keveredni fog a valóság és a misztikum, azaz a felfedezés és hódítás mellett jó pár apróbb, csodába illő küldetést is teljesíteni kell a játékosoknak. Összehasonlítás képpen, egy picit talán a néhai „Hammer of the Gods"-ot idézte a program.

A végére maradt a kiállítás igazi nagy durranása, a **Quake**. Mielőtt jobban belemennék a játék boncolgatásába, egy apró helyreigazítással szeretnék szolgálni azzal az ominózus „Quake ami nem Quake" címet viselő apró hírrel kapcsolatban, amit két vagy három PC Guru-val ezelőtt a NEWS-ban lehetett olvasni. Nos, az idnak valahogy mégis sikerült lerendezni a dolgot az ominózus német céggel, így aztán továbbra is megmaradhattak az eredeti elnevezésnél. Más szóval a „Quake igenis Quake", ráadásul nem is akármilyen. Habár hivatalosan az ECTS volt a debütáló kiállítás a program számára, valószínűleg mostanra már kishazánkban is elterjedt az a szörnyek nélküli bétaverzió, melyet a deathmatch partik tesztelésére adott ki az id Software. Az ECTS-en összekapcsolt hat gépen ennek a verziónak egy fokkal jobb változata futott, s mit ne mondjak, valahogy igen nehéz volt odaférni a klaviatúrákhoz. Első ránézésre a program a grafikáján kívül nem sokban különbözik akármelyik Doom-klóntól, figyelmesebb szemlélő azonban hamar észreveheti, hogy a Quake-ben minden(!) 3D-ben van (beleértve a lövedékeket is). Egy

deathmatch parti egyenesen fantasztikus, hiszen ha például vállon lövünk valakit, akkor a szerencsétlennek a válla fog megrándulni. A rakétavető nem csupán cafatokat „gyárt" ellenfeleinkből, hanem kezeket, lábakat és mindenféle egyéb végtagokat is. A hangok félelmetesen jók, a legborzasztóbb talán ahogy a halálraítélt játékosok sikítanak. Ez a nagyközönség számára kiállított hat gépes verzió persze még csak a program egy igen kezdeti stádiumban lévő változata volt, a GT „szentély" legmélyén azonban a beavatottak találkozhattak Jay Wilbur-rel (őt ugye senkinek sem kell bemutatni!), az íróasztalán fekvő apró notebook segítségével pedig kipróbálhatták a Quake legfrissebb verzióját! Nos igen, ez a változat ha lehet, még meggyőzőbben festett, mint a kinti – különösen miután Jay rendesen bekonfigurálta nekem az egeret és a gombokat. A monszterek baromi jól mozognak (bár elsőre kicsit furcsán néznek ki), különösen a zombik, melyeket ha nem rakétavetővel irtunk ki, akkor bizony folyamatosan jönnek utánnunk – igaz nagyon lassan, de előbb-utóbb biztosan utolérnek. Jay mutatott egy állást, ahol kábé 30 zombi közeledett felénk a terem minden sarkából, ráadásul mindegyik véres volt, hiszen a legtöbbjük már meghalt egyszer – néhányuk többször is. Egyszerre akár nyolc emeletnyi magasságot/mélységet is beláthatunk, víz alatt pedig hősünk igen élethűen fuldoklik. (A hangok elkészítésére egy nagyon profi „hangszínészt" alkalmaztak, az id-s nagymester szerint azonban a hangstúdióban egyszerűen belenyomták a fickó fejét egy lavór vízbe, és felvették amit fuldoklás közben produkált...) Duke-hoz szokott lelkemnek kezdetben kicsit lassúnak tűnt a program, de miután ezen észrevételemet Jay-jel is megosztottam, néhány harciasan beírt utasítássort követően már szinte alig bírtam kapaszkodni a sebességtől. Más szóval a Quake teljesen saját ízlésünk szerint lesz beállítható, és minden más hírforrással ellentétben, iszonyatosan jó játék lesz! A kiadási dátumra vonatkozóan megint csak Wilbur egyik kedvenc mondatát tudom idézni, azaz „Majd ha kész lesz, akkor kiadjuk!", de egy másik id-s ismerőssel folytatott beszélgetés alatt ugyanerre a kérdésre bizalmasan csak ennyit suttogtak a fülembe: Christmas...



MICROPROSE

Az ECTS egyik legnagyobb durranása a valóban fenomenális **Formula One Grand Prix 2** volt. A kiállítás három napja alatt a pavilonban felállított rengeteg TV és egy hatalmas kivetítőernyő hatására szinte mást sem lehetett hallani, mint a Williams motorok folyamatos duruzsolását, amint szerencsés látogatók egyik kört a másik után teljesítik Damon Hill jobb sorsra érdemes autójával. A program szimuláció-része egyszerűen tökéletes, beleértve az ütközéseket és gép által vezérelt pilóták viselkedését is. A kerekeket alacsonyabb fordulatszámon bármikor ki lehet pörgetni, a homokágyba futáskor autónk úgy rázkódik, mint a valóságban, ütközésekkor akár a szenvedő fél kerekeire is fel tudunk futni, egyszóval nem nagyon van olyasmi, amit ne tudnánk megtenni! Az egyetlen apró negatívum a sebesség kérdése. VGA-ban egy gyengébb Pentiumon (P90) már tökéletes a játék, no de SVGA-ban bizony ki se merem mondani, hogy mi kell neki (nem P133-ra gondoltam!). A programnak eredetileg még az ausztráliai nyitó Grand Prix előtt a boltokban kellett volna lennie, utolsó információink szerint viszont mindössze június második felében lehet rá számítani. A csúszás oka nagyon egyszerű – Mr. Crammond a pilóták kanyarokban végrehajtott fejmozgását nem találta kielégítőnek...

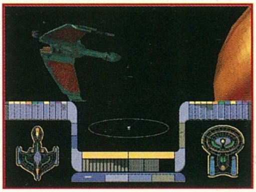
A **Magic:The Gathering**-nek előreláthatólag kizárólag Windows 95-ös verziója lesz (augusztus), és habár egy Windows 3.1-es változat elkészítése nem kizárt, DOS-os verzióról ne is álmodjon senki. A programot egyébként Sid Meyer készíti, így ez a tény már magában is igen komoly garanciát jelent a minőségre. Amit láttunk a készülő játékból, az valóban magáért beszélt, hiszen a kártyák gyönyörűek voltak (pontosan olyanok, mint a valóságban), akárcsak az SVGA kezelőfelület. A program az összes eddig megjelent lap mellett 12 kizárólag erre a célra legyártott – eddig sehol sem publikált – kártyát is tartalmazni fog. Az egészhez mellékelni fognak néhány „starter" lapot és két teljes „booster" paklit is (az egyik biztosan „Ice Age" lesz, a másik még nem eldöntött).

A képregényekből jól ismert szuper hősök világa látszik megelevenedni a **Super Heroes** című stratégiai programban. A keretsztori a szokásos (az egyes országok kormányai összeomlanak, korrupció, bűnözés, erőszak, füst, mutánsok...), így ezzel nem is érdemes sokat foglalkozni. A lényeg az, hogy vannak a gonosz szuperhősök, és vagyunk mi, mint a jó szuperhősök vezetője. Ami érdekessé teszi az egészet, hogy karaktereink speciális képességeiből adódóan nem csupán hagyományos fegyverekkel lehet majd lövöldözni (gondoljunk csak a Gumiemberre...). Több, mint 50 előre legyártott – és jól ismert – hero közül válogathatjuk össze csapatunkat, de amennyiben még ennyi sem elegendő, úgy lehetőségünk lesz saját szájízünk szerint legenerálni néhányat. A harc egyébként körökre osztott (legalábbis úgy tűnt...), úgyhogy UFO mániákusok előnyben!

Az **1943: European Air War** az 1942: Pacific Air War európai megfelelője lesz lényegesen igényesebb kivitelben. Az „igényesebb kivitel" alapvetően az SVGA grafikát jelenti, hiszen minden más tekintetben már a PAW is bőven megfelelt az elvárásoknak. Az 1940-ben lezajlott angliai légicsatától elkezdve egészen a szövetséges légifölény megszerzéséig végigküzdhetjük a háborút mind amerikai, mind angol, mind pedig német oldalról. Valamivel több, mint 20 különböző gépen repülhetünk, és – akárcsak a PAW-ban – ha kedvünk tartja, a dolgok stratégiai részét is kézben tarthatjuk.

A **Citizens: Backwater Affairs**-t nehéz lenne bármilyen létező játékkategóriába egyszerűen besorolni. Mindenképpen stratégiáról van szó, bár semmiképpen sem hétköznapi értelemben véve. Alapvetően ez a program is egy „Istenszimulátor", csak ezúttal egy kisváros lakóinak gondolataiba, életébe piszkálhatunk bele. Lényegében létrehozhatjuk saját szappanoperánkat az emberek egymáshoz viszonyított kapcsolatának alakításával. Mindenkinek alakíthatjuk az érzéseit és a viselkedését, így például össze lehet boronálni Tom-ot és Jane-t. Mindez persze nagyon szép és jó, de sajnos arra a kérdésre, hogy tulajdonképpen „mi is a játék célja?", nem tudnék egyértelműen válaszolni...

A Spectrum Holobyte a Final Unity után újabb Star Trek univerzumban játszódó programon dolgozik, egészen pontosan a **Star Trek: Generations** számítógépes adaptációján. A játékban is Soran-t, az őrült tudóst (a filmben Malcolm McDowell) kell megfékeznünk „nappusztító" tevékenységében. Amiben a STG különbözni fog az előző epizódoktól, az elsősorban az úgynevezett „first person perspective" (érthetőbben: Doom-szemszög) alkalmazása lesz, bár itt semmiképpen sem az a cél, hogy mindenre lőjünk, ami mozog. Inkább egy upgrade-elt Ultima Underworld-re hasonlít a dolog, vagy egy olyan Under a Killing Moon-ra, amiben mellesleg lövöldözni is lehet. Egy Star Trek játékból természetesen az űrharc sem maradhatott ki, úgyhogy ez most is lesz bőven.

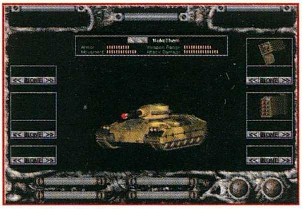


MINDSCAPE

Az **Azrael's Tear**-ben (május) a Szent Grál-t kell felkutatnunk egy nemrégiben felfedezett templom misztikus folyosóin. A látottak alapján nem volt teljesen egyértelmű, hogy a program kaland, avagy inkább RPG kategóriába sorolható, de az mindenesetre biztos, hogy igen látványos alkotással állunk szemben. Egy speciális engine segítségével real-time mozoghatunk egy elképesztően részletesen megalkotott 3D SVGA világban, különböző lényekkel kerülhetünk kapcsolatba, tárgyakat használhatunk, harcolhatunk és tulajdonságaink vannak (innen az RPG beütés). Az már más napra tartozik, hogy mindehhez milyen gépre lesz szükségünk, hiszen a demo alapján P120-on még zötyögött a kicsike...

A **Renegade: Return to Jacobs Star** (május) a határozottan kellemes Battle for Jacobs Star folytatása. A történet pontosan ott folytatódik ahol az első résznek vége szakadt, így aztán lehetőség lesz a hibák helyrehozására. Az utolsó csatában az egyik TOG cirkálónak sikerült elmenekülnie, így ismételten veszélyben a rendszer! Néhány új hajó, új sztori, látványosabb effektek, 30-40 új küldetés.

Warhammer 40000 rajongóknak készül a **Warhammer: Dark Crusaders** (május). Első ránézésre „egyszerű" Doom-klónnak nézett ki a program, de szinte biztos, hogy ennél sokkal többről lesz szó. A képek ugyan mind 320x200-as felbontásban ábrázolják a játékot, de a háborgó kedélyek megnyugtatására eláruljuk, hogy a program ismeri az SVGA üzemmódot is (igaz, ekkor egy picit szaggatottabb a játékmenet – bocs, de Duke Nukem 3D óta kicsit kritikusabb szemmel nézem az ilyen játékokat).

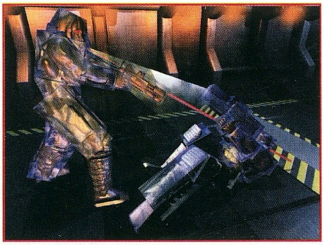


A **Star Trader** (június) egy lesz a közeljövőben várható űrhajós/kereskedős játékok közül. Egy független vállalkozóként, egyszál magunkban, egyetlen hajóval kell szerencsét próbálnunk az űrben, hogy megfelelő tranzakciókkal minél több pénzre tehessünk szert. Túl sokat ezen kívül nem lehet tudni a programról, no meg aztán fél perc egérnyomkodás után amúgy is igen elhamarkodott lenne bármilyen véleményt mondani egy ilyen típusú játékról.

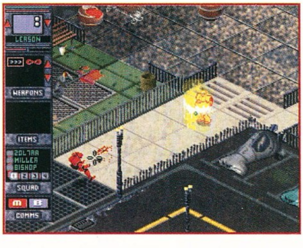
Pár évvel ezelőtt – úgy kábé a CD-ROM olvasók megjelenésével egyidőben – tűnt fel a színen a Megarace című program. A maga idejében fantasztikusnak számító alkotás egyike volt a CD-ROM-os játékok úttörőinek, és habár a program játszhatósága és élvezhetősége finoman szólva is hagyott maga után kívánnivalókat, az eladott példányszámot alapul véve a Megarace még mindig az első 5 CD-s játék között szerepel. Visszagondolva persze nem is volt annyira borzasztó ez a program, különösen a rendkívül „szimpatikus" műsorvezető tetszett. Nos, az eltelt pár év alatt nem henyéltek a programozók, így szép lassan elkészült a **Megarace 2** (június). Szerencsére a játék lelke, az ismert műsorvezető sem maradhatott ki a dologból, és habár most némileg máshogy hordja a haját, a hangulat mitsem változott. A legnagyobb pozitívum azonban mégis az, hogy ezúttal már maga a játék is sokkal élvezetesebbé vált, azaz a gyönyörű grafika mellett még az autók is jól mozogtak.

SCI

Időrendi sorrendben elsőként az **XS:Shield Up – Fight Back**-kel találkozhatunk az SCI fejlesztőitől. Nem szívesen írnám azt a játékról jellemzésként, hogy „egy újabb Doom-klón", habár első ránézésre szinte biztosan mindenkinek ez a mondat jutna eszébe róla. A valóságban persze nem egészen erről van szó, bár kétség kívül itt is egy 3D világban kell irtanunk az arra rászorulókat, valamint multiplayer opció esetén barátainkat. Az igazi újítás, hogy minden 3D-ben van (nem csak a pálya), azaz ellenfeleinket is megcsodálhatjuk minden oldalról. Igaz, nem festenek valami túl épületesen, hiszen mindenkit egy speciális – Dűnében látott – dobozszerű pajzsba bújtattak bele, és így legfeljebb egymás hegyére-hátára dobált kartondobozokat láthatunk. Ez egyébként okos – vagy inkább fogalmazzunk úgy, hogy hasznos – ötlet, hisz ily módon a mozgást könnyebb volt lemodellezni (amúgy is ez a lényeg), és a grafikával sem kellett túl sokat bajlódni. Maga az akciórész egyébként igen kellemes – és nem utolsó sorban gyors –, bár igazából csak az első deathmatch partit követően lehet majd érdemi véleményt mondani róla.

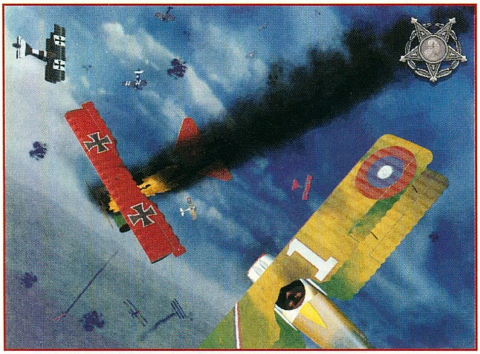


A cég másik nagy dobása a **Gender Wars**, más szóval a Nemek Háborúja. A játékban egészen pontosan erről van szó, azaz ügyes nők harcolnak részeges, pipogya, semmirekellő férfiak ellen, illetve okos férfiak harcolnak buta, ügyetlen nők ellen (a nem kívánt rész törlendő...). A program stratégia és akció keveréke, látványra pedig talán a Syndicate-re hasonlít leginkább. Az egyes bevetéseket humoros jelenetek kötik össze az adott nem hibáinak kiemelésével, így például rendkívül mókás ahogy egy állig felfegyverzett marcona amazon hirtelen felugrik az asztalra, mert egy ártalmatlan fehér egér átszaladt az őrhelyén. Az akciórészek és a kezelőfelület grafikája SVGA, az átvezető animációk ellenben csak 320x200-ban mennek. A húszegynéhány küldetés egyaránt csemege lesz akció és stratégia pártiknak!

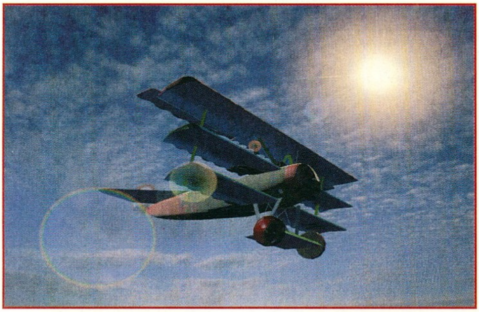


EMPIRE INTERACTIVE

A **Flying Corps** a tavaszi ECTS egyik leglenyűgözőbb repülőgépszimulátora volt, első világháborús témakörből legalábbis mindenképpen. Nem tudom kinek mi jut eszébe a „Rowan" fejlesztőcsapat nevéről, de nekem mindenesetre egyből a



borzasztó kretén és hosszadalmas videokártya kalibrálás. Igaz persze, hogy egy common Cirkusz Logic kártyával soha nem volt probléma, de akinek valami extrább szerkentyűje volt, az helyenként el sem tudta indítani a programjaikat. Nos, a kedélyek megnyugtatása végett a Flying Corps-nál már nem kell majd ezzel szenvednünk! A játék egyébként valóban rendkívül meggyőzően festett, különösen a földfelszín, melyet állítólag eredeti háborús felvételek alapján készítettek. Nagy magasságból minden iszonyú valósághűnek tűnt, alacsonyan pedig jó pár tereptárgy színesítette a tájat. A hangok ugyancsak eredeti minták alapján készültek, így aztán a hangulattal is rendben volt minden. A sebességről egyelőre nem tudok nyilatkozni, hiszen a bemutatott verzió éppen csak az ECTS kedvéért lett összedobva, de kiindulva a Rowan fiúk eddigi munkáiból, nem hiszem, hogy a végleges verzióval különösebb gondjaink lennének. A mesterséges intelligencia igazán lenyűgözőnek tűnhet, ha figyelembe vesszük, hogy a program egyszerre akár 48 levegőben lévő gépet is le tud kezelni, nem beszélve arról, hogy ezek nagy részét egyedi képességekkel rendelkező pilóták vezetik. Ennek alapján az sem meglepő, hogy a játékban nem a magányos hőst kell játszanunk, hiszen ha minden ellenséges gépnek nekiugranánk, ami szembejön, akkor bizony soha egyetlen küldetést sem teljesítenénk! Megfelelő rang felett saját elképzelésünk szerint kifesthetjük gépünket, és mivel ezt teszik ellenlábasaink is, jó szemmel mindenkit felismerhetünk a levegőben. Mindhárom résztvevő nagyhatalom légierejében szerencsét próbálhatunk, azaz összesen kábé 25 féle géppel repülhetünk. Az egyetlen szépséghiba, hogy minderre októberig kell várnunk!



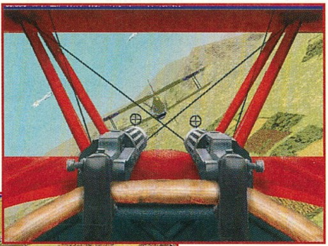
NOVALOGIC

A Voxel Space™ technikát először a Comanche-nál alkalmazták, és a dolog be is vált, hiszen ha nem repültünk túl közel a földfelszínhez, nem láttuk a hatalmas pixeleket. Az Armored Fist-ről ugyanezt már nem nagyon lehetett elmondani, mivel tankunkból mást szinte nem is lehetett látni, mint öklömnyi pixeleket. Kézenfekvő volt tehát a Voxel Space™ továbbfejlesztése, és bizony az ECTS-en bemutatott **Voxel Space 2™** már közelről sem annyira pixeles, mint elődje. A legfantasztikusabban talán a felhők, pontosabban a felhőhatár ábrázolása sikerült, mely megszólalásig olyan, mint a valóságban (ez most nem csak szöveg, aki repült már valaha, az biztosan egyetért majd velem!).

A Novalogic három játék fejlesztésének látott neki az új rendszer felhasználásával. Comanche 3-ról és a Dirty Racing-ről a PC Guru következő számában lehet majd bővebben olvasni, hiszen ezeknek a programoknak a bemutatkozása csak az amerikai E3-on lesz esedékes. Az **Armored Fist 2**-re azért vethettünk néhány pillantást, és ha a látottakat egy szóban kéne jellemezni, akkor leginkább talán a „döbbenetes" lenne a valósághoz legközelebb álló kifejezés. Az az Abrams bizony tényleg Abrams-nek nézett ki. Az összes felaggatott felszerelés jól kivehető volt rajta, beleértve a különféle antennákat és nyílásokat is. A játék még nagyon kezdeti stádiumban volt, így mindössze csak a hegyek között lehetett kóborolni a külső nézeteket felhasználva, de számomra már ennyi is elegendő volt annak megítélésére, hogy ez valami igen fantasztikus dolog lesz!

SIERRA

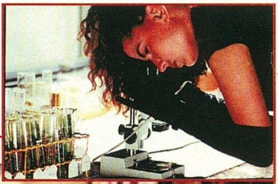
A Sierra az utóbbi időben végzetesen eltávolodott a Win95 irányába, legalábbis a közeljövőben megjelenő programjai ezt a tendenciát látszanak alátámasztani. Úgy tűnik lemondanak azon jó szokásukról, miszerint az általuk forgalmazott szoftverek egyaránt futnak DOS, Windows és Win95 alatt, ami pedig nagy kár, hiszen meggyőződésem, hogy így jópár potenciális vásárlót fognak elveszíteni! Itt van mindjárt a hamarosan megjelenő **A10 Tank Killer 2 – Silent Thunder** (május), ami olyan fantasztikusan néz ki, mint repülőgépszimulátor még soha. Annyi és olyan látványos tereptárgy van benne, hogy már az is élmény, ha szimplán elrepülünk egy tank felett. A robbanások és a különböző pirotechnikai effektek lenyűgözőek, a mozgás élethű, a kezelhetőség tökéletes. Természetesen az egész játék SVGA-ban megy, így gondolom nem kell különösebben hangsúlyozni, hogy milyen gép kell a megfelelő sebesség eléréséhez...

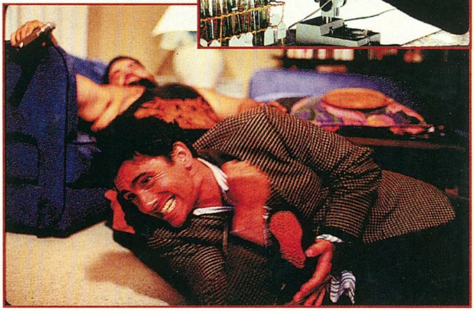


A **Red Baron 2** lényegében ugyanez pepitában, azzal a különbséggel, hogy itt értelemszerűen első világháborús gépeket kergethetünk. Egyszerűen nem értem, hogy ilyen játékoknál miért kell erőltetni a Win 95 használatát, és nekem bizony magyarázhatják, hogy a 32 bit miatt elméletileg minden gyorsabb, gyakorlatilag viszont minden szimulátor láthatóan lassabb, mint DOS alatt! (Bocs, csak ezen mindig fel tudom húzni magam!) Na szóval, a Red Baron-nál tartottunk. A gyönyörű grafikán kívül túl sok különbséget nem sikerült felfedeznem a második részben, de aki szerette az első részt (és van egy korszerű operációs rendszere, no meg egy azt kiszolgáló megfelelő munkaállomása), az biztosan ezt is értékelni fogja.

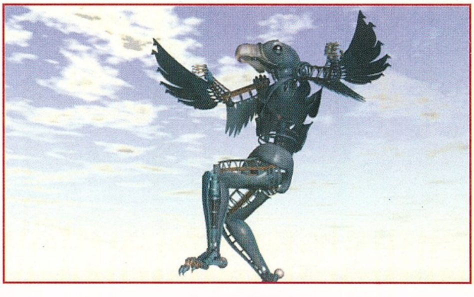
Az Earthsiege univerzumot használták fel alapul a **MissionForce: Cyberstorm** (június) című stratégiai játék elkészítéséhez. A programban a jól ismert HERC-eket irányíthatjuk egy hexagonokra felosztott csatamezőn, a Battle Isle-nál megszokott módon. A csata körökre van felosztva, és a remek technikai megoldások mellett a látvány sem utolsó. A Cyberstorm is Win95 alá készül, de egy ilyen játék esetében közel sem tiltakozom annyira a használata ellen, mint egy szimulátornál.

Ha Sierra, akkor természetesen nincs ECTS riport kalandjáték nélkül! Csak címszavakban: készülőben van a Phantasmagoria 2 és a Shivers 2, sőt karácsonyra várhatóan Larry-t is újra viszontláthatjuk! Addig is be kell érnünk az **Urban Runner**-rel, ami várhatóan egy jó kis békebeli Interactive Movie lesz. Az igazat megvallva csak animációkat láttam a programból, így nem nagyon tudom megmondani, hogy pontosan mennyire lesz interactive és mennyire lesz movie. Véleményem szerint az utóbbira nagyobb az esély, bár Muriel Tramis producer szerint a játékosnak igen nagy mozgásteret hagytak. Az biztos, hogy ilyen színtiszta mozis játékot még nem látott a világ, így aztán ki tudja, hogy mi lesz belőle.



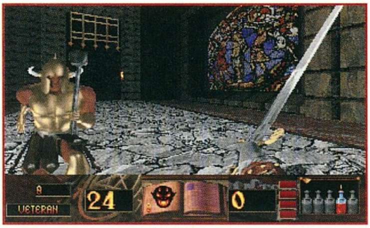


A másik érdekes közeljövőben (nyár) várható kalandjáték a **Lighthouse**. Ez a program megítélésem szerint a Myst-re hasonlít, mivel inkább fejtörőkkel kell majd bajlódnunk, mintsem rengeteg szereplővel. Persze azért nem leszünk teljesen egyedül, de hogy kikkel és miképpen kerülhetünk kapcsolatba, az nem volt teljesen világos. Egy világítótorony, és az abból nyíló párhuzamos világ körül bonyolódnak az események, de hogy pontosan mi a játék célja, azt '96lőre homály fedi.



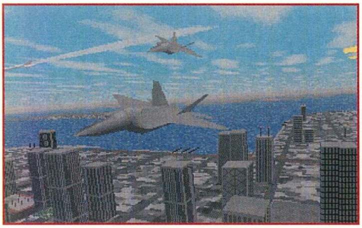
US GOLD

Akik szerették a Witchaven-t, azok számára örömhír, hogy hamarosan megjelenik a **Witchaven 2**. Lényeges különbségekre nem érdemes számítani, hiszen a mozgás és a grafika nem sokat változott, így legfeljebb néhány finomítással találkozhatunk. Az első és egyben legfontosabb újítás, hogy bizonyos



helyeken átkerülhetünk titkos pályákra, és így kevésbé lesz lineáris a játékmenet (más szóval ha elég ügyesek vagyunk, a nagyon húzós részeket kikerülhetjük – bár azt nem tudom, hogy ki és minek akarná kikerülni ezeket a részeket ...?). Néhány új „típusú" ellenféllel is találkozhatunk a régiek mellett, de ezek többnyire inkább humanoidok lesznek, mintsem sok csápú, több szemű monsterek. A goblinok egyébként továbbra is igen rondán néznek ki (egyik levélírónk nagyon találóan „mucsafejűeknek" nevezte őket), amit annál inkább sem értek, mivel a lovagok, mágusok és egyéb élőlények határozottan „gyönyörűek". A másik érdekesség, hogy fegyvereinket bizonyos helyeken speciális tulajdonságokkal szerelhetjük fel, más szóval extra tulajdonságokat adhatunk nekik. Egy karddal például lehet majd fagyasztani, nyilainkat meggyújtva pedig a szó legszorosabb értelmében véve igencsak befűthetünk ellenfeleinknek!

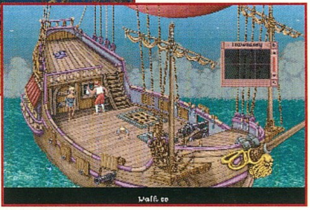
Sokat várat magára a **Jetfighter III**, de a látottak alapján ez a program is bőven megéri várakozást. A játékban egyaránt repülhetünk F-22-essel, F-14 Tomcat-tel vagy F/A 18 Interceptorral, így majdhogynem ugyanaz az arzenál áll



rendelkezésünkre, mint a második részben. Az ENSZ gyorshadtestének tagjaként a UNS Peacekeeper fedélzetéről indulhatunk bevetésekre többnyire Közép és Dél Amerika háborús területeire. Kolumbiában például a drogkartellek ellen kell felvennünk a küzdelmet, de lesz itt olyan bevetés is, ahol Argentína játssza az agresszor szerepét. 2 millió négyzetkilométernyi területet lehet berepülni a programban, ami már kimondva is sok. SVGA felbontásban félelmetesen szép a játék, de az élvezhetőséghez persze egy megfelelő teljesítményű processzorra is szükségünk lesz!

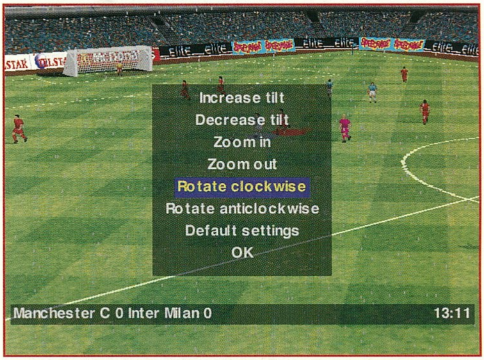
Az **Orion Burger**-ről ugyan már írtunk az előző PC GURU-ban, de a rendkívül szerény kalandjáték felhozatal miatt úgy gondoltam mégsem árt pár szóban megemlíteni. Más részről azért sem szerettem volna kihagyni a felsorolásból, mivel rég találkoztam már ilyen ötletes, szellemes és nem utolsó sorban látványos kalandjátékkal. A főhős egy kicsit a néhai – még jó formában lévő – Roger Wilco-ra emlékeztetett, legalábbis lezser mozgása és idétlen beszólásai mindenképpen. A történetről dióhéjban csak annyit, hogy egy galaktikus gyorsétterem hálózat – az Orion Burger – éttermet kíván nyitni a Föld közelében, s helyi specialitás gyanánt az embereket kívánja felhasználni hamburgertölteléknek. Persze a cég szabályzata alapján intelligens életformákat nem használhatnak fel a termékeikben, de szerencsére a magukat embereknek nevező lények cseppet sem tűnnek értelmesnek. Legalábbis az az egy példány, amit befogtak (ezek vagyunk mi) semmiképpen sem. A feladatunk tehát egyszerű: meg kell győzni az Orion Burger vezetőségét, hogy a dolgok nem egészen úgy vannak, ahogy ők azt elképzelik...

TELSTAR STUDIOS

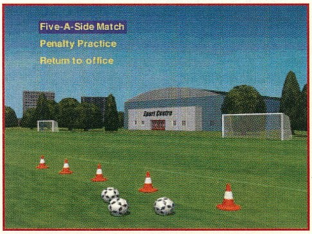


Azon szerencsés helyzetben vagyok, hogy a **Fable**-ről nem kell sokat írnom, hiszen a képek szinte mindent elmondanak a játékról. Ha a történet is olyan színvonalas lesz, mint a grafikai megvalósítás, akkor valószínűleg 1996 egyik legszépreményűbb kalandjátékával állunk szemben.

1995 végére több olyan fergeteges 3D megjelenítési módot használó fociprogram is napvilágot látott, mely ugyan valóban ámulatbaejtően szép volt,

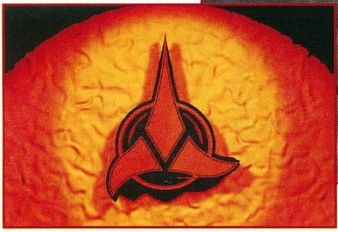


ámde élvezhetőség terén messze elmaradt olyan klasszikusoktól, mint mondjuk a Kick Off, vagy a Sensible Soccer. Erre az igazságra jöttek rá a Telstar fejlesztői is, amikor nekiláttak az **Onside** elkészítésének. Ez a program ránézésre magában egyesíti a 3D adta lehetőségeket és a remek játszhatóságot. A nézőpontokat természetesen itt is lehet variálni, de ez majdhogynem szükségtelen, hiszen az alapbeállítás (rézsút felülről, hosszirányban) tökéletesen megfelelő. Nagyon tetszett, hogy végre ez egy olyan fociprogram, ahol az arányokat is sikerült eltalálni, azaz a kapu se nem kisebb, se nem nagyobb a valóságosnál, valamint a játékosok se tűnnek se hangyának, se elefántnak ... A kamera szöge mellett a zoom-fokozatot is beállíthatjuk, és így aztán a mi döntjük el, hogy mennyit akarunk egyszerre látni a pályából. Játszhatunk a gép ellen – akár bajnokságot is – avagy két gépet összekötve barátunk képességeit is próbára tehetjük. Hab a tortán, hogy az egészet egy remek manager résszel is kiegészítették, így ha megérzéseim nem csalnak, számomra ez lesz az „ultimate fociprogram PC-n"!

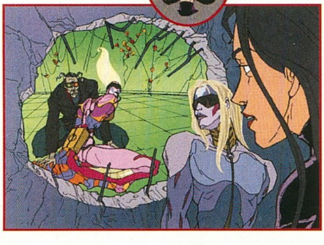


VIACOM MULTIMEDIA

A Viacom a másik társaság Spectrum Holobyte mellett, kik gőzerővel adják ki a Star Trek témakörbe tartozó játékokat és multimédia CD-ket. Az ebben a számban tesztelt Deep Space 9 is az ő munkájuk, és nemsokára itt a **Star Trek – Klingon**, mely egészen fantasztikus vállalkozásnak nézett ki. Kicsit olyan ez, mintha Chris Roberts elhatározná, hogy a következő Wing Commander-ben most legyünk inkább a Kilrathik-kal. A Klingonok érdekes népség, de köszönhetően a Star Trek óriási népszerűségének, igen jól dokumentált az életvitelük, beleértve a nyelvüket is. A Klingon-ban apánk gyilkosát kell felkutatnunk és Klingon szokások szerint igazságot is kell szolgáltatnunk. A játék 3 CD-t fog megtölteni, és a kalandelemeken kívül rengeteg FMV-t fog tartalmazni, melyeket nem más, mint Jonathan Frakes – az Enterprise első tisztje – rendezett.



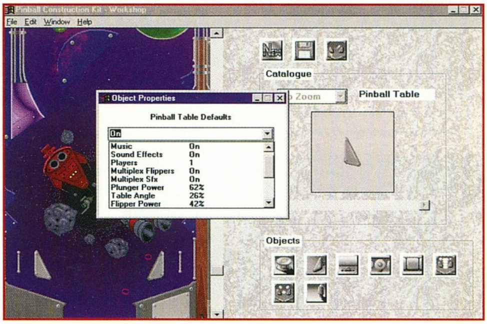
A Beavis & Butthead óriási sikerét követően a cég újabb MTV-s hőst – pontosabban hősnőt – kíván megszámítógépesíteni. Az új kiválasztott neve **Aeon Flux** (november, Win95), és ő állítólag egy félelmetes kémnő. Sajnos az MTV-t lekódolták, következésképpen én erről a sorozatról már lemaradtam, azaz fogalmam sincs, hogy miről szól. Az említett hölgy mindenesetre nincs igazán túlöltözve, és ezt a remek szokását ray-tracelt formájában is megtartotta.



A **Philip Marlowe Private Eye** (tavasz) Raymond Chandler egyik klasszikus krimijének számítógépes adaptációja lesz (hogy melyiknek, az maradjon '96lőre titok...). A program érdekes keveréke lesz a trace-elt háttereknek és az FMV-ket helyettesítő rajzfilmszerű animációknak. A 40-es évek Los Angeles-ében egy magánnyomozóként kell egy misztikus gyilkosságsorozatot kiderítenünk, ami annál is inkább érdekes, mivel a gyilkos (vagy gyilkosok) helyenként a mi lépéseink alapján cselekszik...

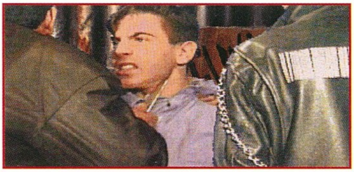
21ST CENTURY ENTERTAINMENT

A Pinball 3D-VCR határozottan kellemes húzásnak bizonyult a 21st Century részéről, és első ránézésre a **Pinball Construction Kit** (nyár) is hasonló sikerre számíthat a flipperrajongók körében. Valószínűleg nem árulok el vele nagy titkot, hogy ezzel a programmal majd mindenki megépítheti magának saját flipperasztalát. Több mint 60 féle különböző mütyűrt építhetünk az asztalra, ráadásul mindegyiknek külön funkciót is adhatunk azon kívül, hogy pattanjon róluk a golyó. Kedvünkre kreálhatunk történeteket asztalunkhoz, hiszen lényegében mindent átrajzolhatunk a saját szájízünk szerint. Tehetjük mindezt egy igen kultúráltan és átláthatóan megalkotott Windowsos környezetben (na erre például tökéletesen alkalmas a Windows), úgyhogy valószínűleg minden próbálkozó kábé 20 perc alatt profi flipperdesigner-ré válhat.



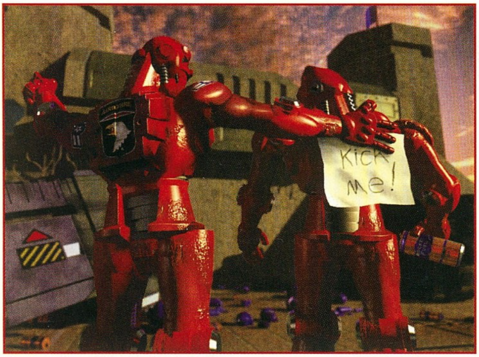
Pinball témakörbe tartozik – habár a 21st Century-hez semmi köze – hogy a Thrustmaster elkészítette az első „flipperjoystick"-ot. Valójában az általam használt meghatározás nem fedi tökéletesen a valóságot, hiszen mindössze két, a klaviatúra oldalához erősíthető gombról van szó, melyek kinézetre, minőségre és érzésre megszólalásig hasonlítanak egy igazi flipperasztal gombjaihoz.

Májusra várható a sokat emlegetett **Synnergist**, a 21st első kalandjátéka. A PC Guruban is sokat lehetett már róla olvasni, így most csak címszavakban, hogy pontosan miről is van szó. A történet a jövőbeli, korrupció és egyéb bajok sújtotta New Arhus-ban játszódik, ahol Tim Machin újságírót alakítva kell egyik barátunk misztikus halálának körülményeit kiderítenünk. Kézzel rajzolt SVGA hátterek, 70 színész és minden egyéb, ami csak szem s szájnak ingere...



WARNER INTERACTIVE

Senkit sem szeretnék sokáig kétségek között hagyni, így kezdem a legfontosabbal: az előzetes tervek szerint a „Z" július végén/augusztus elején fog a boltokba kerülni (kis szerencsével a Guru táborban már megrendezhetjük az első deathmatch partikat)! Aki még nem hallott volna erről a remekműről, annak egy



gondolatban összefoglalva a lényeget, ez egy „Command&Conquer klón", csak lényegesen pergőbb kiadásban. A játékot fejlesztő Bitmap Brothers fiúk szerint persze a Z sokkal jobb lesz, mint a C&C, és habár erre vonatkozóan még korai lenne bármit is leszögezni, a program szinte minden szempontból igen ígéretesen nézett ki. Az igazi újítás lényegében annyi, hogy a harctér kisebb területekre van felosztva, melyeket elveszíthetünk és visszaszerezhetünk, azaz nem csupán egyetlen lövegtornyokkal körülvett bázist kell védelmeznünk, hanem legalább nyolcat. Ennek megfelelően a harci helyzet percről percre változik, azaz a szó legszorosabb értelmében véve sincs lefutott csata. Erről egyébként pont Eric Matthews győzött meg végérvényesen (ő a jelenleg élő legnagyobb Z játékos, ami persze nem véletlen, hiszen ő írta a programot...), miután az egyik szerencsés látogatóval lezavart próbajáték alatt kábé két percenként változott az arckifejezése... (sátáni kacaj, miután szegény olasz srácnak két fő fegyvergyárát a pillanatok tört része alatt repítette a levegőbe – az oxfordi nagyszótárból hiányzó négy betűs angol szavak özöne, miután 3 perccel később egyszerre vesztette el három területét...) 5 világ, 20 pálya és természetesen rengeteg animáció. Ez az a játék amire megéri várni!

A **Deadlock: Planetary Conquest** (június, Win, Win95) az űrstratégiák amúgy is igen széles skáláját igyekszik méginkább bővíteni, azaz kolonizálhatunk, háborúzhatunk idegen fajokkal, új technológiákat fejleszthetünk ki, egyszóval itt is rengeteg olyan dolgot csinálhatunk, amit egy ilyen jellegű játékban csinálni szoktunk. 7 választható faj, 3D renderelt idegenek, 32 CD track, multiplayer opció, sőt, a szerencsésebbek még Internet-en keresztül is játszhatnak (no tessék, már megint nagy lesz az ELTE telefonszámlája...).

Egészen eredeti kalandjátéknak bizonyult a **Safecracker** (július, Win, Win95), melyben egy profi betörő szerepében kell valamivel több, mint 35 különböző széfet kirámolnunk. A sztoriban szerencsére elég jól megideologizálták, hogy miért is kell nekünk olyan csúnya dolgot elkövetni, mint egy közönséges betörés (titkos ügynökök vagyunk, vagy valami ilyesmi...), így morálisan sem lehet semmi kivetnivalót találni a programban. A ház, amit fel kell túrnunk széfek után kutatva

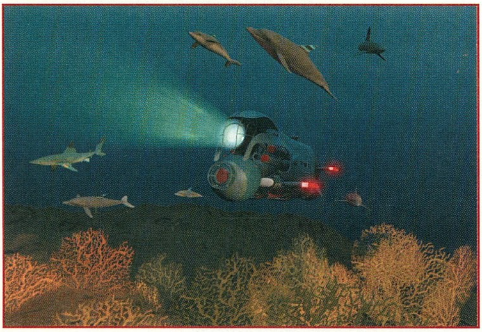
valamivel több, mint 50 szobából áll. Minden helyiség egy grafikailag tökéletesen megalkotott SVGA 3D-s környezet része, melyben aztán teljesen szabadon mozoghatunk (ha jól emlékszem, az új 3D rendszert Quicktime Vr-nek hívják). A remek fejtörők ellenére remélhetőleg egyetlen igazi betörő sem fog túl sokat profitálni a programból!

A **Star Control 3** (augusztus) amennyire pár perc alatt meg tudtam ítélni, nem sokban különbözött a második résztől, már amennyiben az igazán fantasztikus SVGA grafikát nem számítjuk a lényeges különbségek közé. Akik szerették az előző részeket, azok most sem fognak csalódni, hiszen a harc és a játék felépítése mit sem változott, sőt, az „Ablax" használatát sem kényszerítették ránk a fejlesztők!

Nem teljesen tiszta előttem, hogy a **M.I.A.** (december, Win95) helikopter-szimulátornak, avagy egy lövöldözős akciójátéknak készül. Az igazság valahol a két kategória határán található, hiszen igazából egyik stílushoz sem lehet teljes biztonsággal besorolni a programot. A cél valószínűleg egy olyan arany középút megtalálása volt, mint amit a nemrégiben megjelent „Top Gun" képviselt látványos akció és mozijeleneteivel. Egy frissen kiképzett helikopterpilóta szemein keresztül élhetjük végig a vietnámi háború borzalmait, a bemelegítő felderítő küldetésektől elkezdve az egészen véresen komoly éjszakai bevetésekig. Külön érdekesség, hogy minden a ténylegesen végrehajtott hadműveletek alapján került a programba, így ha elég szerencsések vagyunk, akár az „Operation Homecoming"-ból is kivehetjük részünket... (Szegény Chuck Norris-nak is pont az előbb említett kitelepítő-hadművelet alatt kellett hőst játszania a MIA c. film második vagy harmadik részében...)

Del

Bullfrog
Kecskebéka vagy bika-béka?



Populous, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet. Kiemelve egy- két címet a kiadott szoftvereik listájáról, egyértelművé teszi: a cég rendkívül eredeti és intelligens játékokat favorizál. Sokan vannak, akik azt mondják: Bullfrog? Akkor biztos nem csalódhatok! Az „Isten" játékokat a cég alapítója és vezérigazgatója, Peter Molyneux alkotta. Nevét külföldön egy lapon emlegetik Sid Meyer nevével, a Civilization alkotójával.

Lássunk hát egy rövid listát a készülő játékaikról:

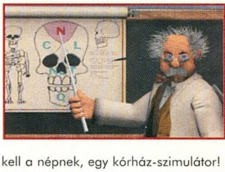
A **Dungeon Keeper**, amit a Bullfrog rövidesen kiad, híven tükrözi Molyneux elkötelezettségét a szerepjátékok iránt. Természetesen nem a számítógépes szerepjátékok indították be Peter fantáziáját, hanem az igazi, dobókockás, eredeti szerepjátékok. Ahogy Simon Carter, a cég vezető programozója mondta: a szerepjátékok elvein elkészített számítógépes játékok egy kicsit egysíkúak lettek az évek során. A Dungeon Keeper is az alapvető szerepjátékos elemeket használja: hősök csoportja próbál meg betörni a labirintusba, gonosz lényekkel harcol és megpróbálja ellopni a kincseket- csakhogy a szerepek fel lettek cserélve. A játékos a labirintus gazdája, a gonosz lények pedig az ő teremtményei. A „gonosz, tolvaj" hősök pedig az ellenség. A játék egy dungeon-management: ki kell építeni egy labirintust, a megfelelő extrákkal (kínzókamra, lakóhelyiségek stb.), ezen túl meg kell teremteni a különböző lényeket, akik az átjárókat őrzik. A fejlődés közben persze a „hősök" állandóan megpróbálják bevenni a labirintust, ellopni az aranyat. A játék nemcsak egyszerű stratégia: nézhetjük a labirintust 3D-ben felülről, vagy akár a teremtett lény bőrébe is belebújhatunk. Így nemcsak külső szemlélői, hanem aktív részesei is lehetünk a csatáknak, megnézhetjük a labirintusunkat belülről is.

Mindezen túl a játék grafikája gyönyörű- a hab a tortára viszont nem is ez, hanem a részletekre való ügyelés.

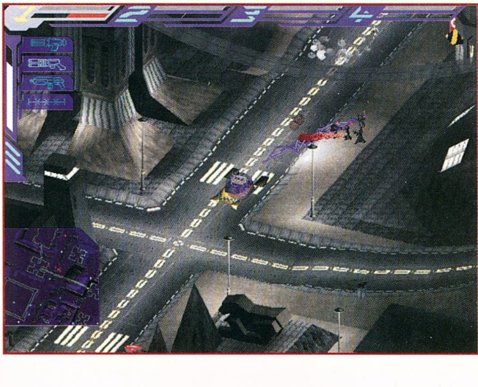
Minden lénynek külön grafikája van, a gyilkos méhektől a hatalmas sárkányokig. A grafikák úgy lettek megtervezve, hogy egyes lények vagy hősök bármilyen fegyvert is magukhoz tudnak venni, ami nagyon megbonyolította a programot. Mindegyik lénynek „testreszabott" intelligenciája is van: elfoglalhatnak bizonyos részt a labirintusból, hogy átalakítsák saját céljaikra, aranyat lophatnak a játékostól ha unatkoznak, vagy úgy érzik rosszul bántak velük. Ha a nagyobb testű lények megéheznek, akkor azt a gyengébbek bánják. Minden szinten van egy kis meglepetés, „bonusz", ami el van rejtve a játékos elöl. A Dungeon Keeper a humort sem nélkülözi: amikor egy kínzókamrában a hőst belecsaljuk a savas kádba, az áldozat kinéz a kamerába, és megkérdezi:

„Fürdő? Köszönöm, nem tudnál törülközőt adni?"

A **Theme Hospital** a nyár végén kerül a polcokra, ami (ahogy a neve is mutatja) kórház-szimulátor. Pont ez kell a népnek, egy kórház-szimulátor! Mit is lehet csinálni egy kórház-szimulátorban?



Gondolom, nem lesz nehéz eladni a készítőknek a játékot, hiszen egyszerűen mindenki imádja a kórházakat. Az eredeti ötlet szerint a játék három időzónában játszódott, s a játékos a középkorban kezdhette a tevékenykedését (amikor, ha fájt valamid, azonnal levágták a lábad, vagy hatalmas piócákkal teli kádba dobtak), a XIX. században folytathatta volna (az „elektrosokk" hőskorában),



majd a napjainkban fejezhette volna be. A játék készítői viszont a határidő miatt egyelőre a „mindennapjaink” kórházát készítették el, ehhez is töménytelen grafikát gyártva.

Miről is szól a játék?

Természetesen a célod minél több ember meggyógyítása, de ehhez anyagilag is stabilnak kell lenni. Vásárolni kell drága felszereléseket, és az agyröntgen-gépeket nem lehet minden sarkon beszerezni. A játék eléggé ki lesz „hegyezve” a pénzzel való gazdálkodásra, és ha a játékos nem ügyel eléggé, pénz hegyek helyett hulla hegyekkel lesz megtöltve a kamrája. Egy kórház irányításához természetesen orvosokra is szükség van, ezekből is nagy választék áll a játékos rendelkezésére: olcsó orvosok felvételétől kezdve (még egy lefejezett embert sem tudnak normálisan diagnosztizálni), a drága, és szuper

intelligens orvosok felvételéig sok emberrel találkozunk. A betegekkel kapcsolatban a jellemzők nem ennyire egyértelműek. A fejlesztés során a készítőknek volt idejük átlapozni

egy- két szakkönyvet, hogy kiválogassák a betegségeket. Az olyan vírusoktól kezdve, amelyek a beteg nyelvét dagasztják meg a négyszeresére, az idegosztályon csücsülő Elvi Presley-kig, sok sok betegség lepi meg a játékost (vannak kitalált betegségek is), de egy

biztos: nem lesz könnyű a feladatunk. Természetesen időnként új vírusok, betegségek is felütik a fejüket, így a kutatási osztályon lévő fiúk sem pihenhetnek. Ha nem vagy elég körültekintő, a dolgok sokkal rosszabbra is fordulhatnak, mint ahogy azelőtt voltak. Viszont

kísérletezések nélkül nem jutsz messzire...

Természetesen a munkád nem fejeződik be a kutatási osztály felügyeletével. Az egész kórházat neked kell megtervezned: a legkisebb vécétől a legnagyobb műtőig- ezt sem lehet akárhogyan összedobálni. Aztán ott vannak a konkurens (szomszédos) kórházak: nem igazán jó dolog, ha az embernek elcsalják az orvosait, vagy fizetős betegeit. Lesz lehetőség multi-player üzemmódra is, sőt a gyanúsan gyorsan fertőző betegeket átküldhetjük a rivális kórházakba is, hadd rontsák ott a levegőt (és a statisztikát).

A **Syndicate Wars** a Syndicate folytatása lesz. A cél a Syndicate „újra” megírása volt: korszerűbb fegyverekkel, feljavított kóddal. A játék 100 évvel a Syndicate után folytatódik. A Cég, amelyik uralmat szerzett a háborúk során, összeomlott, talajt adva a rivális csoportoknak, akik világhatalomra törnek. A játékos választhat az oldalak között: játszhat a Cég, vagy a riválisai oldalán: az őrült vallásos szektával vagy egy csapat nomád motorossal. A 100 éven kívül nem sok változott a világban, ugyanolyan gyönyörű 21. századi „Szárnyas Fejvadász” hangulatot idéző városokban bonyolódik a cselekmény. Hogy az akciót mindig a megfelelő nézetből láthassuk, a várost 360 fokban tudjuk elforgatni, és különböző kamerapozíciókból szemlélhetjük. Ez a rugalmasság nem megy a program kárára: nagy felbontásban is gyönyörűek az épületek, és sok járókelő akad az utunkba, akik ólomgolyókért könyörögnek. Minden épületet felrobbanthatunk, így a játékra akár a „Total destruction” jelzőt is ráakaszthatták volna. A célunk természetesen nem ez, hanem bizonyos küldetések teljesítése- az ész nélküli lövöldözés általában halálos a játékos számára. A fegyverarzenál sem semmi, nagyon szórakoztató a crazy gas nevű fegyver, ami megőrjíti az irányított embereket, és azok a legközelebbi mozgó célpontra fognak tüzelni: azaz a társaikra.

Említésre méltó még a razor wire is, ami egy borotvaéles kötél: bárki aki áthalad rajta, a fejét vesztheti. A fegyverzet természetesen csapatról csapatra változik, azaz más fegyverei vannak az őrült papoknak mint pl. a motorosoknak.

A **Gene Wars** nevű játékban az újítás az, hogy egy bolygót kell benépesítenünk. A telepítésre szánt lényeket mi kísérletezhetjük ki, és mi állítjuk össze. A cél a lázadó törzsek megfékezése és legyőzése: ehhez viszont a genetikailag módosított dinoszauruszok nélkül egy csöppnyi esélyünk sincs. Érdekesen hangzik, nem?

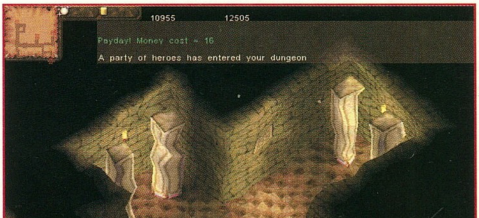
Ismét csak egy pár sort írok a **Creationról**, hiszen ezt sem hagyhatjuk ki a hírek közül. Ez az egyedüli Bullfrog játék, ami 3Ds környezetben játszódik 3D-s lényekkel. A történet röviden: a Föld megfertőződött, az óceánban található élőlények szinte mind kipusztultak. A tudósok

egy csoportja még megmenti az utolsó élőlényeket, és átjuttatja őket egy távoli bolygóra. A játékos a bolygón járőröző felderítők egyike, akinek célja a delfinek és bálnák ellenőrzése, valamint a halállomány szintentartása. Sajnos az élet nem ilyen egyszerű- bizonyos gombák

elszaporodása a tengervíz tetején hallucinogén anyagot termelnek, ami rossz hatással van a delfinekre: megőrülnek tőle. Ezek a gombák pedig felkeltik a kokainbárók érdeklődését is- szóval lesz mit tennünk. Gyönyörű tengeralatti képek jellemzik a játékot.

Végére hagytam egy csemegét: tervbe van véve a **Populous 3** is. Az biztos, hogy jövő év vége előtt sajnos még nem várható. Azt hiszem viszont, hogy addig is el leszünk látva bőven gyönyörű és nagyon ötletes stratégiai játékokkal.

Masell



Albion

A Wizardry 7 méltó utódja

BLUE BYTE
CD, 486DX2-50, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, VGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Már nagyon régen kaptam olyan programot, amelyikre azt mondhattam volna, hogy megüti a legnagyobb szerepjátékok szintjét. Annak idején fantasztikus heteket töltöttünk el barátaimmal a Wizardry 7, Fate Gates of Dawn és a Krondor világában. Ezekre a programokra még ma is úgy tekintünk, mint a legjobbakra. Az azóta bejövő termés (RPG-k) csak halovány utánzatok ezekhez képest. Nem mondom, néha megjelent egy-egy viszonylag elfogadható játék (Lands of Lore, Star Trail, Stonekeep), de messze nem tudták megizzasztani a nagyokat. A Blue Byte cég Albion nevű szerepjátékáról már keringtek a mendemondák elég régóta. A német verzió már elég rég megjelent, de azt nyelvi nehézségek miatt elég kevesen ismerik. Az ECTS-en kapott a szerkesztőség egy angol példányt, ami nem sok van az országban. Rögtön neki is láttam tesztelni, hiszen már nagyon untam az olyan RPG-ket, ahol csak az ellenfelek lekaszabolása a cél. Itt szerencsére nem csak erről van szó. Bátran merem állítani, hogy megérkezett az idei év egyik legígéretesebb játéka. Senki ne várjon hat CD-s multimédia csodát. Az Albion inkább a kilencvenes évek elején megjelenő programokra emlékezteti. Semmi felesleges sallang és cifrázás.

Egy rövid kis intro után semmiféle animáció és movie nem szakítja meg a játékot. Egy CD az egész, de ennek csak egy kis része a játék. Ezek a németek rájöttek arra az aranyigazságra, hogy nem a CD-k száma tesz jóvá egy programot. Engem a program első látásra a Wizardry sorozatra emlékeztetett, de ahogy egyre mélyebben belelendülök, úgy látom, hogy tényleg nagyon sok okos ötletet átvettek a készítők. Igen, azt hiszem az eddigiekből is kiderülhetett, hogy nem teljes leírást olvashattok, hanem csak egy ismertetőt. Ennek két oka van. Az első borzasztó egyszerű, még nem tudtam végigjátszani. Hál Istennek, nem egy egyhétvégés kalandocskáról van szó, hanem egy sokkal húzósabb dologról. Különben is kezdett már elegem lenni azokból a programokból, ahol a tiszta játékidő nem volt több 15 óránál. Az Albion teljesen más kategória. Itt nem kell attól rettegni, hogy mire igazán belelendülnénk a történetbe már vége is az egésznek. A másik ok az, hogy a hivatalos kiadást csak

valamikor nyáron tervezi a cég. Akkor persze nem lesz akadálya egy teljes leírásnak, már ha lesz rá igény. Most nagy vonalakban vázolnám a program főbb részeit, csakhogy kedvet csináljak azoknak akik még nem döntötték el, hogy mit is akarnak csinálni a nyári szünetben.

A SZTORI

Egy kicsit meglepődtem, amikor a kaland egy űrhajó fedélzetén kezdődött. Általában idegenkedem a tecno RPG-ktől, de a Wizardry megtanított arra, hogy ebben a kategóriában is lehet nagyot domborítani. Az Albion keveri a hagyományos 3D nézetet és az izometrikus nézőpontot. A dungeonokban értelemszerűen az előbbit használja, míg a szabadban felülről látjuk a csapatunkat. A történet egy hatalmas vállalatról szól, amelynek a fő profilja a kietlen bolygók learatása. Itt is egy ilyen égitestről van szó, csak az a probléma, hogy ez a planéta cseppet sem elhagyatott, sőt. A játék elején lezuhan a főhős egy ürsiklóval (gyanítom, hogy nem volt véletlen a baleset). A bolygóra kerülve több értelmes létformával is kapcsolatba kerül, így a főcél az lesz, hogy bebizonyítsa a vezetőknek, hogy nem szabad a bolygót kizsákmányolni.

A KARAKTEREK

Nincs karaktergenerálás a játékban. Ez egy kicsit furcsán hangzik, de elég jól meg lett oldva az NPC rendszer. A történet közben csapódnak hozzánk a többiek, persze a megfelelő kerettörténet közbeiktatásával. Először csak egy tudós szegődik mellénk, de később más, fantasy lények is mellénk állnak. A bolygón az emberek (a kelták leszármazottai) mellett élnek még intelligens nagymacskák is, akik közül ketten a segítségünkre sietnek. Persze ezeknek a karaktereknek megvannak a tulajdonságaik is, amelyek kellemesen növögetnek a tapasztalati pontok begyűjtése után. A druidák külön kasztot alkotnak ezen a bolygón. Varázshatalmuk jóval meghaladja az iskai-ok tudományát, úgyhogy nem árt beszerezni egyet a csapatba. A süketnéma Mellthas pont megfelelő is lesz. Azt még egyelőre nem tudom, hogy meddig maradnak a csapatban az NPC-k, de nálam a hat helyből egy még üres. Remélem, hogy oda csak az időlegesen hozzánk csapódó karakterek kerülnek. Érdemes minden mesterséget fenntartani a party-ban, hiszen soha nem tudhatjuk, hogy mikor kire lesz óriási szükségünk. Nálam például a tudós nem tud varázsolni, sőt még a közelharcban sem jeleskedik. Mégis megtartom, hiszen ő a csapat esze és nagyon gyakran segít megoldani a keményebb puzzle-kat egy-egy jó beszólással.

A FEJLŐDÉS ÉS A KÉPESSÉGEK

Mint minden jó RPG-ben itt is fontos szerepet kap a szereplők szintje és a képességei. A fegyveres képzettséget nem nagyon akarták túlbonyolítani, ezért csak két kategóriát csináltak.

Az egyik a távolsági harc (pisztoly, nyíl, számszeríj), a másik pedig a közelharc (kard, balta, lándzsa).

A fejlődés sem a szokványos módon történik. A szintlépéskor megkapjuk a nekünk járó HP és SP pluszpontokat, de a fegyverforgató képességünk nem nő rögtön. Helyette pontokat kapunk, amelyeket a battle trainer-nél használhatunk fel tetszés szerint. Ez egy kicsit ismét megnehezíti a dolgunkat, de ez csak növeli a program értékét. Minden karakter rendelkezik olyan alaptulajdonságokkal, amelyek nem hiányozhatnak egyetlen RPG-ből sem (strength, stamina, intelligence). Ezek nem nőnek szintlépéskor, de lesznek varázstárgyak, amelyek megnövelik ezeket a tulajdonságokat is.

A HARC

Talán mondanom sem kell, hogy az Albion körökre osztott harcot használ. Ellenkező esetben nem is lennék olyan nagy véleménnyel róla.

Azért nem árt elgondolkozni azon, hogy a legnehezebb és egyben legsikeresebb RPG-k ezt a rendszert használták. A csatákat persze nem kötelező megvívni, kellő ügyességgel ki is lehet kerülni azokat.

A 3D környezetben már messziről látjuk, ha valami rondaság közeledik felénk. Ha ügyesek vagyunk, akkor simán elfuthatunk előlük, bár nem nagyon érdemes a hátunk mögött hagyni ellenfeleket. Lehet, hogy pont akkor csapnak le ránk amikor a party le van robbanva. Abban az esetben, ha mégis elkapna bennünket egy ilyen szörny, akkor egy sakktábla-szerű képernyőt kapunk. Itt látjuk a saját, illetve ellenséges karaktereket.

Mindenkinek megadhatjuk, hogy mit is csináljon a küzdelem során.

Támadhat (persze csak a mellette álló karaktert), használhat távolsági fegyvert, mágiát alkalmazhat, sőt még az összegyűjtött varázstárgyak varázserejét is bevetheti.

Ha mindent beállítottunk, akkor jöhet a csata. Ez már 3D-ben zajlik (a la Wizardry). Repkednek a nyilak, látványosan sebződnek az ellenfelek. Aztán jön a mágiahasználat. Az viszont valami elképesztően látványos módon lett megoldva. Amikor egy tűzlabdát használunk, akkor egy hatalmas lávagömb lebeg be a képernyőbe és égeti össze az ellenfelet. Egy kicsit odafigyeltek a részletekre is a fiúk.

Ha lefagyasztunk valakit, akkor először a dér lepi be, majd utána megdermed. Ilyenkor sokkal könnyebb eltalálni is (mozdulatlan

NEHÉZSÉG

Nyugodtan mondhatom, hogy igen nehéz lett a program. A legtöbb szerepjátékban nem igazán okozott gondot egy csata megvívása, de itt bizony kétszer is meggondolom, hogy nekimenjek e egy csapat szörnynek. Nem kapunk túl sok tapasztalati pontot, így a szintlépés elég lassú. Iszonyúan kevés a rendelkezésünkre álló arany és rengeteget el lehet belőle költeni. Még az a szerencse, hogy az ellenfelek után majdnem mindig lehet találni valamilyen értékes holmit, amit el tudunk adni a boltokban.

karakter). Van még egy nagyon látványos varázslat, amikor egy dimenziókapu nyílik meg a csatatéren és a szerencsétlen áldozat beszívódik a semmibe. Megfelelő szint elérése estén akár a karaktereink kétszer vagy többször is támadhatnak. (Sajnos az ellenfelek már egészen alacsony szinten is megcsinálják ezt.)

Érdemes odafigyelni az ellenfelek mellett megjelenő számokra. Ezek jelentik az ő szintjeiket. Egy hármas szintű bandita már elég komoly veszélyt jelent a csapatra.

A MÁGIA

Többféle varázslóosztály létezik és mindegyik más varázslatokat ismer. Ezeket csak a varázslóiskolákban tanulhatjuk meg, persze megfelelő ellenszolgáltatásért (arany). További lehetőség még a tekercsek vásárlása, ami egy kicsit olcsóbb.

Csak a megfelelő szint elérése után tanulhat meg egy magasabb varázslatot. A női mágusomnak a varázsláshoz szüksége van egy mágikus bogyóra, amely nélkül nem képes varázsolni. Ebből nem árt viszonylag nagyobb mennyiséget begyűjteni.

Mivel nagyon csekély a rendelkezésünkre álló varázspont, ezért nagyon meg kell gondolnunk, hogy mit is csinálunk vele. Szép dolog meggyógyítani valakit a csata után, de mi hasznunk belőle, ha olyan szörnnyel kerülünk szembe akit nem bírunk megsebezni.

Ha elfogy a mágiapontunk, akkor a varázslónak lehetősége lesz felhasználni az életpontjait is. Ez egy kicsit veszélyes, mivel a varázslók nem a temérdek HP-jükről híresek.

Nagyon sokszor azonban az így cast-olt tűzlabda mentette meg az életemet. Nem mindig jön be a mágiahasználat sem. Vannak ellenfelek, akiknek olyan magas a mágia-ellenállásuk, hogy képesek lerázni a varázslatainkat.

A mágia másik formája a varázstárgyakhoz kapcsolódik. Ezek bizonyos töltettel rendelkeznek, így nem lehet ész nélkül használni őket. Állítólag vannak olyan helyek a bolygón, ahol ezek a tárgyak feltöltődnek. Ezek a varázstárgyak általában fegyverek. A gyűrűk és a nyakékek legtöbbször a védelmünket növelik.

A FELSZERELÉSI TÁRGYAK

A Blue Byte fejlesztői igazán profi munkát végeztek ezen a téren is. Sok szerepjáték követi el azt a hibát, hogy már a játék elején odaadják a kalandozóknak a legjobb fegyvereket és páncélokat. Ebben az esetben szegény kalandor már nem tudja értékelni azt a közepes varázskardot, amit éppen kap.

Itt prímán ki van egyensúlyozva, hogy éppen mennyi felszerelési tárgyat szerezhetünk meg.

Nem igazán küzdök a bőség zavarával még most sem, pedig az embereim már 12-es szintűek.

Érdemes jól bepáncélozni az elöl állókat, mert így kisebb lesz az esélye annak, hogy eltalálják őket. Nem árt tartalékolni egy kis aranyat arra az esetre, ha valakinek eltörne a kardja vagy tönkremenne a páncélzata. Érdemes kijavíttatni a fegyverkovácsnál, sokkal olcsóbban kijövünk.

Természetesen nem hiányozhat a felszerelési tárgyak közül az élelem. Szedjünk össze minél több kaját, mivel e nélkül nem fognak regenerálódni alvás után. Egy nap csak egyszer lehet aludni, akkor nyolc órát. Megszűnt tehát az, hogy megvágjuk az ujjunkat és utána az egész csapat lefekszik aludni. A barlangokban célszerű fáklyát használni, bár a macskáink sokkal jobban látnak a sötétben, mint az emberi cimboráik.

Háromféle üzlettípussal találkoztam az eddigi utamon. Az egyik egy hagyományos fegyverkereskedés, ahol az adott szigetre jellemző páncélokat és fegyvereket szerezhetjük be. A másik egy közönséges szatócsüzlet, ahol Jézuskától géppuskáig mindent beszerezhetünk. A harmadik pedig az élelmiszerbolt, ahol a kajakészletünket tölthetjük fel. Az árak azonban olyan magasak, hogy szinte mindig pénzhiánnyal küszködöm.

Általában kétféle feladattípus létezik. Az izometrikus részeken kisebb-nagyobb mellékküldetéseket kell végrehajtanunk. Ezek nagyon jópofa kis dolgok. Eddig felderítettem egy rejtélyes gyilkosságot és most

éppen egy potencianövelő amulett keresésével van megbízva a parti.

A 3D részekre inkább a puzzle-k a jellemzőek. Rendszerint nem túl nehezek, bár gyanítom, hogy a játék vége felé rendesen le fogok izzadni.

Tipikus kapcsoló és gombkeresésről van szó, megspékelve néhány padlólappal. Jó szórakozást mindenkinek.

A végére maradt egy hosszabb lélegzetű értékelés. Őszintén megmondom, nagyon odáig vagyok a programtól. Nem emlékszem olyan programra, amely annyira tetszett, hogy benn maradtam a szerkesztőségben 10 óráig, csakhogy tudjak vele játszani. Ez egy ilyen program. Nagyon megfogott, hogy nem kell erőmű, egy DX2-50-en 8MB RAM-mal nagyon kellemesen futott. A grafika normál VGA, de azt hiszem, hogy egy ilyen jellegű programnál nem ez a legfontosabb dolog.

Remek a hangulata, pillanatok alatt megszereti az ember az egész

alkotást. Aki egyszer leül eléje, azt nehezen lehet kirobbantani mellőle.

A zene volt az egyetlen ami lehetne egy kicsit jobb is, de itt sem ez a lényeg. Azóta vagyok csak ilyen maximalista, amióta meghallottam Del-nél a Zork Nemezis-t egy sima SB 16-on. Az valami fantasztikus volt, bár szerintem erről fog ő is regélni az újságban. Érdekes volt látni, illetve hallani az embereket a játékról. Elég sokat játszottam bent a szerkesztőségben a játékkal és sok ember véleményét megismertem.

Az igazi kalandjátékosok rögtön tudták, hogy valami egészen fantasztikus dolgot látnak. Sikerült elvonatkoztatniuk a VGA grafikától és a közepes hangtól és azt látták meg ami igazán számít ebben a stílusba, a JÁTÉKOT.

Mások az animációs fázisok alacsony számát tartották a legfontosabbnak kiemelni. Az már fel sem tűnt nekik, hogy a három bandita közül csak annak van íj az oldalán, aki ténylegesen lövöldöz. Az ilyen és ehhez hasonló apró részletek annyira feldobják a szerepjátékokat, hogy a sok CD-s csillogó-villogó gagyik csak álmodni mernek arról.

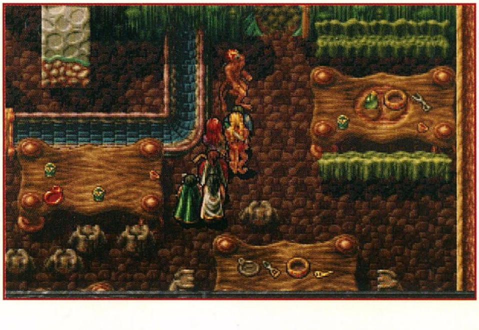
Elmondok egy apró történetet a játékból, csakhogy szemléltessem, hogy mi mindenre odafigyeltek a készítők. Csatlakozott a partihoz egy süketnéma druida. Lementünk együtt a pincébe, de ott belebotlottunk néhány kellemetlen szörnybe. A vége az lett a dolognak, hogy csak a druida tudott elmenekülni.

Nagy nehezen felvonszolta a félholt társaságot a gyógyítóhoz. Kiadtam neki a parancsot, hogy gyógyíttassa meg őket a healer-rel. De mivel nem tudott beszélni, ezért nem is tudta megkérni. Így kénytelen voltam feléleszteni egy beszélni tudó karakteremet, akivel már szót tudott érteni a gyógyító. Tudom, hogy ez nem valami nagy szám, de azért jól esett látni, hogy gondoltak az ilyen finomságokra. A hangulatot növeli még a rendkívül változatos külső világ is. Háromféle természet környezetben barangolhatunk (dzsungel, mérsékelt égövi erdő, sivatag). Hangulatból nálam jelesre vizsgázott az Albion. Éjszaka besötétedik, sőt még a különböző tereptárgyakba sem akadunk el, a program automatikusan korrigálja a menetirányunkat ha akadályt észlel az utunkban. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy válik egyre világosabbá a sztori. Kezdetben még csak az űrhajónkba akarunk visszajutni, de később már pont azt akarjuk megsemmisíteni, mivel kiderül, hogy el akarják pusztítani a bolygót.

Gyanítom, hogy a vizsgaidőszak befejezése után sok-sok kellemes órát el fogok tölteni az Albionnal.

Ajánlom tehát a játékot minden olyan kalandozónak, aki unja már az ostoba real-time harcrendszert és szeretne egy olyan programmal foglalkozni, amelyik legalább egy hónapra odaköti az embert a monitor elé. Aki valami gagyi, multimicsodára vágyik, az jobb ha meg se nézi. Nem akarom nagyon elkiabálni, de nem lepődnék meg ha az Albion lenne 1996 legjobb szerepjátéka. (Pedig az idén fog megjelenni a Lands of Lore 2 és a Daggerfall is.)

Mocsy



PC GURU

91%

Mégiscsak csinálnak manapság Wizardry kaliberű szerepjátékokat.

Rayman
Rajzfilm a PC-n?

UBI SOFT
CD, 486-33,
MS-DOS 5.0, Win '95,
VGA, 8MB RAM,
30MB HD, MOUSE
SOUNDBLASTER comp.

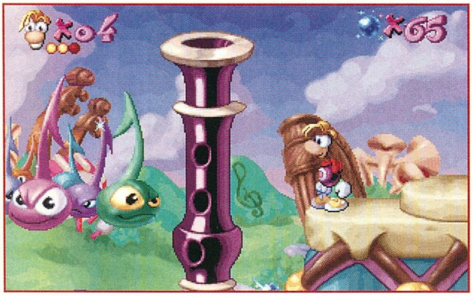
Meglepő, hogy a Ubi Soft a Rayman személyében egy olyan programmal rukkolt ki, amit nyugodtan korszakalkotónak tekinthetünk a maga kategóriájában. Az egyébként nem túl híres kiadócég, jó egy éve kezdte el hirdetni újdonsült üdvöskéjét, ahogy az szokás, egekig magasztalva hamarosan megjelenő csodálatos játékukat. Nem hiszem, hogy akkortájt sokan hittek volna nekik, egészen addig, amíg ki nem jött az első verziója PSX-re. Akinek volt lehetősége megnézni, rögtön első látásra is döbbent egy nagyot, hiszen tényleg fantasztikusan szép rajzfilmszerű grafikája, illetve nagyon hangulatos, magávalragadó zenéje mindenki számára meglehetősen látványosnak tetszett.

Ezekután a pozitívumokat sokan hajlamosak voltak az akkor tájt még igencsak újdonságként ható gép, „misztikus" hardware tulajdonságainak köszönhető csodának tulajdonítani. Hamarosan felröppent a hír a Rayman PC-s verziójáról is, akkortájt még megszállott konzolosként alig vártam a megjelenését, mondván, hogy majd röhögök egy jót ha meglátom, hiszen egyértelműen azt gondoltam, hogy az adaptáció színvonala jóval gyengébb lesz az „eredetinél". Ezt látszott megerősíteni az is, hogy csak Win95 alá tervezték a kiadását, ettől fogva úgy okoskodtam, hogy nem csak jó csúnya, de még lassú is lesz. Nagyszerű dupla defeat. Szerencsére azóta sok minden megváltozott (időközben vettem egy PC-t), ezenfelül mintha PC-re is megtanulták volna programozni a mászkálós játékokat, sorra jöttek ki a jól sikerült konverziók (Aladdin, Lion King), egyelőre még mindig a konzolos változatok után, itt azonban már egyátalán nem kellett szégyenkezni a minőség miatt.

Végül az áttörést az Earthworm Jim jelentette, bár még mindig jelentős késéssel jött ki, plusz pályákat tartalmazott, szebb grafikát, és ami a legtöbbet számít, mit sem vesztett a hangulatából.

A kedvező fordulatok és az időközben napvilágot látott demoverzió után már alig vártam a Rayman teljes verziójának a megjelenését, remélve, hogy a fejlesztők jó magasra tették a mércét, már csak az ismertetett tények tudatában is.

Nos ha jól meggondolom, a napokban kezembe nyomott full játék minden előzetes elvárásomon túltesz. Az első kellemes meglepetés, hogy DOS alól is indítható, tehát nem muszáj feltennünk a Win 95-öt miatta. Ennek az okán nagy volt az öröm egészen addig, míg nem ért az a csalódottság, hogy sehogy sem sikerült zenét kicsalnom belőle, pedig felismerte az eredeti SB16-os kártyámat, FX-ek ugyan voltak csak éppen a zene hiányzott. Ez lenne a bosszú ha nem akarunk áttérni a „legkorszerűbb" operációs rendszerre. Remélem, hogy csak nálam akadt össze valami, ellenkező esetben ez egy eléggé gusztustalan dolog lenne, hiszen úgy fair ha mi dönthetnénk arról, hogy mit használunk, illetve mit nem.



Kénytelen voltam napirendre térni a dolog felett, install Win95 (már csak az Earthworm miatt is megérte), berakom a CD-t, magától elindul, egy kis pakolás a Wincsire majd click a Play-re. Kis híján teljes képernyő, természetesen felcsendülnek a hangulatos dallamok, egyből felismeri a game pad-emet, én meg csak csodálkozom, hogy sokan miért viszolyognak ennyire ebből szempontból a Win95-től. (A történeti hűséghez tartozik, hogy egy Pentium

133Mhz-es proci, és 16Mb RAM volt a szóban forgó gépen.)

És végre valahára elindul az intro, amiből megtudhatjuk, hogy:

Egy sorsdöntő napon, a gonosz Mr. Sötét ellopta a Nagy Protont, a védelmére érkező Bettila nevű tündért pedig mágikus csatában legyőzte. Ennek hatására az elektronok, akiket a gravitáció kötött, elvesztették természetes stabilitásukat és szétszóródtak a világban. A gonosz olyan szolgái lepték el a földeket, kiknek hatalmukban áll begyűjteni és ketrecbe zárni a kósza elemeket. Bettilának időre van szüksége ahhoz, hogy az energiái regenerálódjanak, ezért mindenképpen nélkülözhetetlen egy hős, aki megmenti az elektronokat, legyőzi a gonosz szolgák vezérét, visszaállítva a világ természetes harmóniáját.

Ő lesz Rayman, a föld védelmezője, játékunk főszereplője.

Elég furcsa egy történet, főleg, ha megnézzük a rendkívül aranyos rajzfilmszerű grafikát, a meseszerű világ jól eltalált hangulatát. Rayman szerepében hat fő pályán és számtalan titkos pályán kell keresztülvergődni magunkat ahhoz, hogy szembenézhessünk végső ellenfelünkkel Candy Chateau-val. Kezdetben semmiféle fegyverünk nincs, kénytelenek vagyunk alapvető, a teremtő által adott tulajdonságainkat használni, melyek Rayman-nél a következők: járás, ugrás, kúszás. Az első pálya végén előkerül Bettila a jó tündér, és megajándékozza hősünket az ököl erejével. Ettől kezdve jaj annak aki utunkba kerül! Ha hosszasan lóbáljuk elég messzire elrepül, találhatunk fényesen csillogó öklöt is, ezt felvéve feleslegesé válik a nagy lóbálás, hatása sajnos csak időleges. Bettila szerencsére megtartja jó szokásait és szintenként megajándékoz egy-egy hasznos tulajdonsággal, melyekre nagy szükségünk lesz a következő pályákon. Azonfelül, hogy túl kell jutnunk az egyes részeken, ki kell szabadítanunk a gonosz fogságából az elektronokat. Kis ketrecekbe vannak bezárva, szintenként összesen hat darabot kell feltörnünk, cserébe egy medaliont kapunk, ha ebből összegyűlik öt mehetünk a végső helyszínre megmenteni a világot. Senki ne lepődjön meg ha elsőre nincs meg mind a hat, hiszen két-három mindenképpen az utunkba esik, a többi viszont jól el van dugva, érdemes tehát az új tulajdonságokkal visszamenni az előző pályákra és segítségükkel felkutatni az elrejtett foglyokat, nélkülük egyébként sem tudunk a végső helyszínre bejutni. Nem szóltam még az utunkba akadó energiagömbökről. Három fajtájuk van, a simpla, a dupla és a big, ez utolsó nagyon fontos, hiszen az alap sebezhetőségünket is megnöveli két egységgel. Találhatunk még nagyon sok buborékszerű gömböt, ezeket szintén gyűjtsük hegyekbe, ugyanis ettől függ, hogy hányszor folytathatjuk, ha az első pár életünk elfogyna. Mondjuk ez alapból is elég magas, ráadásul ha ügyesek vagyunk akár tíznél többször is újrakezdhetjük. Szintén hasznos dolog a Rayman szobrok gyűjtése, egy életet kapunk pluszban a meglévőkhöz.

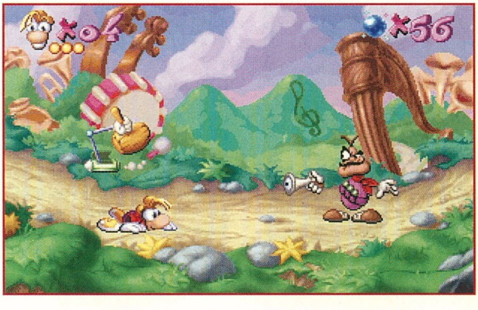
Ha végigjátszottad a Rayman-t és még mindig nem beszélsz csúnyán, nem hullott ki a hajad, nem zavarodtál meg, akkor Te vagy a legjobb!

Következzék némi értékelés:

Először is a grafika gyönyörű, egyedülálló, változatos, tisztára olyan érzést ad, minthogyha egy rajzfilm szereplői lennénk. A zenék hangulatosak, minden pályán új dallamok csendülnek fel, ezenkívül ha akarjuk külön is lejátszhatjuk őket, hiszen sound track-ként vannak rajta a CD-n.

A játékmenet nagyon változatos, a végefelé olyan érzésem volt, minthogyha a fejlesztők az összes ügyességi játékból kiszedték volna a jó ötleteket, majd egy halom saját találmánnyal fűszerezve megalkották a Rayman-t. Ennek köszönhetően fantasztikusan nehéz lett a végigjátszás, aki viszont egyszer legyőzi, simán elmondhatja magáról, hogy egyelőre nincs az a mászkálós-ugrálós játék ami gondot okozna neki. Bár többen kérdezték, hogy az Earthworm Jim vagy a Rayman jobb-e ebben a stílusban, szerintem nem szerencsés Őket összehasonlítani, hiszen teljesen más hangulata, játékmenete van mind a kettőnek, és azt hiszem, hogy az elképzelt trónon mind a ketten elférnek. Mert hogy ott a helyük, az nem kétséges.

Csongor the Shoebaron



PC GURU

90%

Az eddig alkotott legtökéletesebb (legnehezebb, legszebb, legötletesebb... ebben a sorrendben) mászkálós ügyességi játék.

Chronicles of the Sword

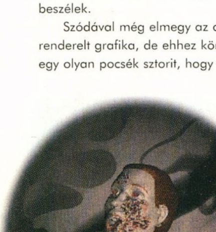
PSYGNOSIS
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 4MB RAM, 1MB HD, MOUSE SOUNDBLASTER comp.

Már számos számítógépes játék feldolgozta Arthur király és a Kerekasztal lovagjainak legendáját. Ezek általában szép grafikával, de igen kevés ötlettel megáldott alkotások voltak. A Psygnosis változtatni akart ezen, s elhatározta, hogy kiad egy játékot, amivel tarol egy hatalmasat a kalandjátékok piacán. A rosszemlékű Druid csapatával karöltve kihozták a Chronicles of the Sword című adventure-t. Bár ne tették volna! Szegény Psygnosis most nagyon sokat esett a szememben. A COTS tipikusan az a program, amit csak a grafikájáért érdemes megnézni. Nem is nagyon értem, hogy gondolhatták azt, hogy labdába fognak rúgni a DOTT vagy a Full Throttle mellett. Aki látta a druidot az tudja, hogy miről beszélek.

Szódával még elmegy az a renderelt grafika, de ehhez körítettek egy olyan pocsék sztorit, hogy az már bűn. Ennél azért sokkal jobbra számítottam.

A Druid megjelenése után volt egy kis lelkiismeret-furdalásom, hogy nem játszom végig, pedig RPG. Ezután a borzalom után egyenesen örülök, hogy nem fecséreltem rá egy napot sem. A játék dobozán természetesen sokat ígérő reklámszövegek terjeszkednek, amit a gyanútlan vásárlók nagyon sokszor el is hisznek. Állítólag ez a program is QSOUND technikát alkalmaz, de az igazat megvallva meg sem közelítette a Zork Nemezis hangját. A szereplők teljesen 3D rendereléssel készültek, ami meg is látszik rajtuk. Teljesen elveszítették az egyéniségüket, így majdnem minden karakter egyforma. Én még szépnek sem mondanám, bár az én ízlésem nem sokat számít. (Sokkal jobban a szívembe zártam Bernard-t, mint itt Lancelot-ot.) Az egyetlen enyhítő körülmény az, hogy egy 486DX2-66-os processzoron és 4MB RAM-mal már elboldogul a játék. Az viszont már idegesítő, hogy minden egyes helyszínt külön tölt be a CD-ről és nem használja ki a sok RAM adta lehetőségeket. Az meg aztán egy külön téboly, ha átmegyünk a második CD-re. Rengetegszer vissza kell mászkálni az első korongon tárolt helyszínekre. A végén már úgy éreztem magamat, mint megboldogult Amigás koromban, amikor kikészült a csuklóm egy kalandjáték végigjátszása után. Csakhogy ott volt motiváció (FATE, Wizardry 6), ennél a programnál azonban teljesen hiányzik. A készítők nem elégedtek ám meg a kalandelemekkel, az izgalmak kedvéért bevittek még egy kis real-time harcot is. Na, ezt aztán végképp nem kellett volna erőltetni. Teljesen hülyeség egy kalandjátékba harcot rakni. Már a Full Throttle-ban is szúrta a szememet a dolog, de ott legalább volt egy kis logika a motoros bunyókban. Mindenkinek nagyon ajánlom, aki ezután a cikk után még elkezdi a végigjátszást, hogy vegye le a nehézségi szintet (még ilyen is van ám itt), mert különben lehet, hogy félbeharapja a CD-t. Most látom csak, a COTS olyan, mint egy állatorvosi ló. Minden megtalálható benne, amitől rossz egy játék. Real-time harc, nehézségi szint, renderelés, stb...

Merlin, a mágus: A rossznyelvek szerint nem is ember, hanem a sátán fia. Mások az elsüllyedt világot, Atlantiszt jelölik meg szülőföldjeként. Egy biztos, több mint ezer éves, de azért nem veti meg a földi örömöket. Többször látták már a lovagokkal mulatozni, de az ital soha nem száll a fejébe.



Igazából nem olyan nehéz a végigjátszás, inkább a szemet erőlteti meg, semmint az agyat. Nagyon sokszor csak hosszas keresgélés után lehet megtalálni a kívánt tárgyat vagy kijáratot. Most mellőzni fogom a tőlem megszokott homályos utalásokat, mivel még én sem vagyok annyira elvetemült, hogy egy ilyen játéknál elhallgassak információkat.

Minden a ködös Albionban kezdődött. (Nem, ez nem azaz Albion, amit néhány oldallal ezelőtt annyira dicsőítettem.) Sir Gawain éppen a hűségesküjét tette le Arthur királynak, amikor hírét vették a brutális gyilkosságnak. Valaki megölte és szörnyen megcsonkította a kastély főpapját.

Nyílt titok volt, hogy ki a fő gyanúsított. Morgana, Arthur féltestvére követhette el csak ezt a szörnyű bűntényt. A fiatal lovag rögtön meg is kapta élete első lovagi feladatát. Fel kell keresnie Merlin-t, az udvari mágust és a tanácsát kell kérnie. Sir Gawain először is felderítette a kastélyt. Az ebédlőben felszedett az asztalról egy gyertyát és meggyújtotta a kandallóban. A trónteremben kölcsönvette az ottfelejtett lámpát. Kombinálta a két tárgyat és megállapította, hogy most már akár a sötétebb helyekre is be mer hatolni. Az udvaron összeismerkedett Wilf-fel a lovászfiúval. Rövid csevely után megszerezte tőle a kanalát és a lyukas vödrét. Ezután elsétált a toronyfeljáróhoz. A rács melletti fáklyát megvizsgálta és rájött, hogy az egy mechanika része. Rövid erőlködés után sikerült is annyira elmozdítania, hogy kinyíljon a rács. Még szerencse, hogy kéznél volt a lámpása, hiszen anélkül egy szót sem látott volna. Egy földalatti barlangba érkezett. A lámpa gyér fényében megcsillant valami a tó vizén. Rövid kutatás után egy furcsa koponya került a kezébe, melynek a szemüregeit két hatalmas rubin töltötte ki. A kanállal sikerült is kihalásznia őket. Beljebb a barlangban rábukkant egy hatalmas áldozati oltárra. A kőlapon hevert egy színarany kupa és egy áldozati tőr is. Mivel a rászáradt vér nem igazán zavarta őt, nyomban magához is vette mindkettőt. A toronyba vezető lépcső tetején egy furcsa faldíszre lelt. Egy tengeri csikót ábrázolt a lepel, melynek a szeme kicsit elütött a ló többi részétől. Mivel hallotta a mendemondákat, miszerint Merlin tulajdonképpen Atlantiszról származik, nem habozott. Kardjának hegyével megbökte a csikó szemét. Egy rejtett ajtó tárult fel előtte. Merlin a varázsló egy nagyon fontos feladattal bízta meg az ifjú lovagot. Egy varázstekercset kellett kézbesítenie Morganának, melynek hatására fény derülne a gaztetteire. A lépcső tetején posztoló őr azonban senkit sem eraszthetett be a boszorkány lakrészébe. Az viszont igaz, hogy már elég régóta ott áll és eléggé ki van száradva a torka. Egy kis ser biztosan engedékenyebbé teszi a strázsát. Hallomásból tudta, hogy a Kerekasztal lovagjai gyakran néznek a kancsó és a szolgálólányok fenekére. Nem is csalatkozott. Igaz, hogy a lányok már nyugovóra tértek, de az asztal alatt talált egy üres korsót.

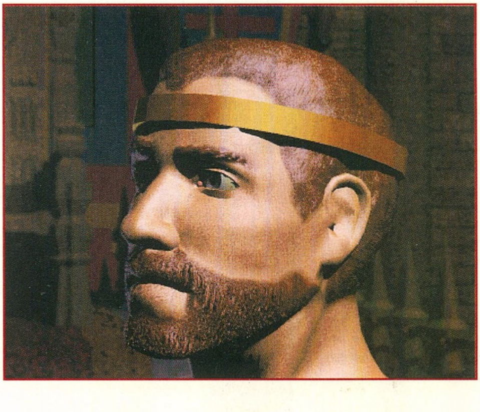
Betért a kovácshoz, aki híres alkoholista volt. A rubinokért cserébe megvette az éppen elkészült sisakot, s áldomásként csapolt magának egy kicsit a frissítő nedűből. Az őr a sör felhajtása után nem akadékoskodott tovább, sőt megkérte Sir Gawain-t, hogy énekelje el vele a Csicsónének három lánya című népdalt... Morgana szobája előtt Arthur állta el az útját. Hiába magyarázta neki, hogy csak Morgana kezébe adhatja a tekercset, az rá sem bagózott. Szégyenszemre visszakullogott Merlinhez egy másikért. Az persze majdnem felrobbant a dühtől és jól lehordta a sárga földig. Nem volt mit tenni, irány vissza a lakosztályhoz. Időközben Arthur meggondolhatta magát, mivel csak úgy lazán ledobta a tekercset és elcsattogott. A mágusnő varázslatán csak úgy tudott keresztülhatolni, ha eltakarta a szemét egy harci sisakkal. Morgana már jóval kedvesebb volt, bár amikor rábizonyították a bűnösségét éktelen sivalkodásba kezdett. A vége a dolognak egy kis száműzetés lett, melynek során Morgana elfoglalta a minden komfortot nélkülöző Lyonesse-i birtokot.

Aljas gyilkossági kísérlete azonban végképp felőrölte Arthur idegeit. Elküldte a legártatlanabb lovagját, Sir Gawain-t, hogy ebrudalja ki önagyságát az albérletből. Merlin tanácsára azonban még várt egy kicsit az indulással. A varázsló elhatározta, hogy hozzájárul egy kicsit a küldetés sikeréhez.

Egy varázsgyűrűt akar készíteni a lovagnak, amely megvédi őt a mágikus támadásoktól. Ehhez azonban szüksége volt néhány alkotóelemre. Először Lady Guinevere varázsforrásából kellett megszereznie egy kis vizet. A strázsától visszaszerezte a korsóját és Morgana szobáját is átkutatta.

Egy fiolában talált egy adag sárkányvért. A kapuőrt valaki elhívhatta, mivel senki sem őrizte Camelot kijáratát. Az erdőben megkereste a forrást rejtő kis házat. Az ajtón található mágikus pecsétet csak a sárkányvérrel tudta megtörni. A forrás vizében éppen meg akarta meríteni a korsót, amikor egy szörnyű csontvázharcos emelkedett ki a vízből. Gigászi küzdelem vette kezdetét, melynek a végén győzedelmeskedett a jó (már ha levettük a nehézségi szintet easy-re). A ház másik részében egy hatalmas kürtre lelt, amit szintén zsebre vágott. Merlin nem volt igazán elégedett a gyorsaságával, de azért megmondta neki a második tárgy lelőhelyét. Egy sárkánytojás héjára volt szüksége. Egy közeli barlangból kellett kicsalogatnia a fenevadat a házikóban talált kürttel. A triceratops-sárkány el is robogott a hang irányába, otthagyván a sárkánytojását. A lovag rásegített egy kicsit a tojás melegítésére. Homokot rakott a sisakba és ráöntötte a tojásra. A meleg hatására szépen ki is kelt a bébisárkány. Már csak egy

Sir Lancelot: Artur leghűségesebb lovagja. Egy hídon találkoztak össze, ahol a király csak az Excalibur varázserejének segítségével tudta legyőzni az ismeretlen bajnokot. Halálosan megsebesült, de Merlin Arthur kérésére meggyógyította. Elválaszthatatlan barátok lettek, de egy asszony szerelme miatt voltak összezördüléseik.

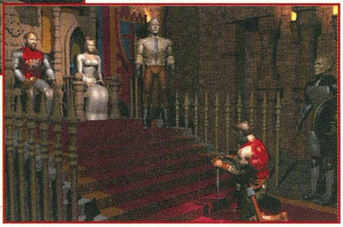


alkotórész hiányzott a varázsgyűrűhöz. A faerie-k aranya nélkül lehetetlen volt elkészíteni a Védelem Gyűrűjét. Elment az erdőbe, ahol megkereste a gombákból álló tündekört. A galócát betette a kör közepébe, melynek hatására megjelentek a faerie-k. Csak akkor voltak hajlandóak átadni az aranyuk egy részét, ha visszakapják az ő ellopott kincseik egy részét. Szerencsére az áldozati oltáron talált aranykupa megnyerte a tetszésüket. Egy gyors csere után Merlin már csinálhatta is a gyűrűt. Ekképpen felfegyverkezve már bátran elindulhatott Sir Gawain a nagy útra. Az útitársa betegsége miatt azonban hamar abba kellett hagynia az utazást. Szerencsére talált egy romos épületet, ahol egy öreg boszorkány tengette a hétköznapjait. Ő azonban csak egy törőmozsárért cserébe volt hajlandó segíteni. A mozsár azonban Camelot várában maradt Guinevere hálószobájában. Visszafelé szedett az erdőben egy kis pipacsot, hátha még szüksége lesz rá. Pont

ráhibázott, mivel a banya második kívánsága néhány pitypangmag volt. Mivel azonban ezeknek a virágoknak abban az évszakban nem volt magva, ezért a késével reszelt egy kis kenyeret. A különbség nem volt szembetűnő, a nyanya is simán bevette a trükköt. A következő kívánsága egy kis méz volt. Mézet csak a közeli kolostorban lehetett beszerezni. Az istállóban szedett egy kis szalmát és bevizezte a kútban. Tudta, hogy a méheket csak füsttel lehet elkábítani.

Meggyújtotta hát a vizes szálakat és az egyik kaptárt teljesen kifüstölte. A mézzel sikerült teljesen meggyógyítania a lányt. Rövid közjáték után elérkezett a tengerpartra. A törött amforát visszavitte a szerzeteseknek, mire azok hálából adtak neki egy üveg jófajta szíverősítőt. Ettől még a mogorva csempész szíve is meglágyult, hajlandó volt átvinni a lovagot Lyonesse-be, Morgana főhadiszállására. Itt a parton egy hatalmas tengeri kígyó támadta meg. Egy hős azonban soha nem hátrál meg a veszélyektől, ezért kardjának egyetlen csapásával kettészelte a hatalmas hüllőt. A farka (a kígyóé) végén található csörgőket levágta emlékbe. Elsétált a következő tündekörig és itt is megidézte a lényeket. Az itteniek is hajlandóak voltak megmutatni az utat a fellegvárba, de csak a gyűrűjéért cserébe. Egy rövid levezető séta során talált még egy igen kemény kőzetet az út mellett, amit gyorsan be is gyűjtött. A rudakra tűzdelt koponyák között keresett egy olyat, amelyikről hiányzott a dísz.

A hidat tartó pillérek közül az egyik eléggé el volt rothadva. Félő volt, hogy el sem fogja bírni a súlyát. A kürttel kifúrta a rossz oszlopot, majd a nemrégiben felszedett karóval megerősítette a tákolmányt. A főkapu lakatját leverte a kővel, majd belépett a gonosz birodalmába. A kapun túl már vártak rá. A vámpírkapitány és



két csontvázharcosa egyenlőtlen küzdelemben foglyul ejtették a nemes lovagot. Ő még a börtönben sem feledte a lovagi erényeket. A kivégzése nem egészen úgy sikerült, mint ahogy azt a fogvatartói eltervezték.

Csodával határos módon megmenekült és bekerült egy földalatti járatba. A hídon talált egy hatalmas rozsdás kulcsot. Egy kicsit kellett csak megolajozni és máris nyitotta a kaput a tündebirodalomba. A faerie-k szerint csak úgy lehet legyőzni Morgana-t, ha valaki elragadja a lelkét tartalmazó urnát. Ezt a szobájában tartja egy csontketrecben. A ketrec szétfeszítéséhez, az egyik kőfáról letört ágat használta. A tündék következő kívánsága egy szál volt Morgana hajából. Ez sem okozott nagy gondot, hiszen a közeli pókhálóra felragadt egy szál. A harmadik adalék a varázslathoz Morgana körme volt. Ez csak a vámpírlordnál lehetett. Rövid, de annál unalmasabb küzdelemben legyőzte, de tudta, hogy ezzel még nincs elintézve a dolog. A vámpír nyakából leoldotta a szelencét és egy tőrrel felfeszítette. A három dolog együttesen már elegendő volt Morgana fogságba ejtéséhez. Vámpírokat azonban nem lehet egyszerűen késszúrással hidegre tenni. A végleges likvidálásához szükség volt még valamire. Ez a valami az egyik csontváz ketrecében található, mivel oda rejtették a tündék. Morgana bebörtönzésével elhárult a veszély Albin felöl. Azonban Morgana bosszút esküdött és csak ennyit mondott búcsúzóul, I'LL BE BACK.

Na ettől óvjon minket a kalandjátékosok védőszentje. Most így leírva látom, hogy milyen hihetetlenül gyenge a program. Eredetileg akartam adni rá 70%-ot, de nem teszem. Becsapás lenne azzal az olvasóval szemben, aki azért ad ki 8000-9000 forintot, mert mi jónak mondtuk, vagyis utaltunk rá a viszonylag magas százalékkal. Inkább szeretnék mindenkit figyelmeztetni, hogy jól gondolja meg mielőtt kiadja rá a pénzét. A program annyira rossz, hogy nem biztos, hogy képes lennék-e még egyszer végigmenni rajta. Szerintem már az első öt percben elaludnék rajta. Jönnek a közeljövőben ennél sokkal jobb kalandjátékok is. Túl nagy a csönd a Ti Na Nog-ról, amit ha jól tudok, szintén a Psygnosis fog kiadni. Csak reménykedni tudok benne, hogy az sokkal több kellemes percet fog okozni, mint a COTS.

Mocsy

Morgana: Hatalmas varázserejű boszorkány, Arthur féltestvére. Egyetlen dolog számít csak az életében és az a hatalom. Kedvenc állata a bagoly. Merlint tekinti a legnagyobb ellenfelének és mindent elkövet, hogy elpusztítsa.

PC GURU

56%

Egy biztos, nem ezzel a programmal fogja a Psygnosis öregbíteni a hírnevét.

Worms
& Worms Reinforcements

TEAM 17/OCEAN
CD, 486SX-25, MS-DOS 5.0, 512kVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE SB, 16, AWE32, GUS IPX NETWORK tám.

A GURU-t olvasók már kaphattak egy adagot a Worms-ból, de itt a PC GURU hasábjain sajnos mostohagyerek kategóriába volt sorolva ez a remek stuff (asszem). Most viszont alkalom nyílt eme iszonyatos bűnünk megbocsátás-nyerésére, hiszen megjelent a TEAM 17 kiadásában a Worms Reinforcements CD, ami az eredeti Worms kissé feltuningolt változata.

Először is nézzük a különbségeket a két „rész" között. Legelsőként említeném meg az új háttér-szeteket. Az eredeti Worms-ban többé-kevésbé „normális" terepeken küzdhettünk egymás, vagy a gép kukacai ellen. A Reinforcements-ben megjelentek az elvont dolgok is. Játszhatunk hardverelemekből összeállított hegyeken (SIMM modulok, bővítőkártyák, joystick-ok, csatlakozók), illetve művészi alkotásokból összeömlesztett terepen is (Mona Lisa, szoborvégtagok, ecsetek, ceruzák, stb...). Az igazsághoz tartozik, hogy nemrég volt egy Amigás-PC-s parti, ahol olyan saját szerkesztésű pályákat láttam a Worms-höz az egyik Amigás srác gépén (ő csinálta), hogy eldobtam az amúgy is kis térfogatú agyvelőmet. Lehet, hogy ez a CD is így született? Mármint hogy összeszedtek külsősök által alkotott anyagokat, és egésszé gyúrták őket? Meglehet...

Hangok. A hangok is megújultak, a CD-re felkerült egy nagy adag hanggyűjtemény. Lehetőségünk van csapatonként más hangkészletet használni (kivéve GUS-on, mert ott sajna csak 1 készlet fér bele a GUS 1 MB RAM-jába), ami nagyon megdobja az amúgyis jó hangulatot. A legnagyobb, és sokak számára az első részből érthetetlen módon, méltatlanul kihagyott dolog a hálózatos és modem-támogatás most végre belekerült a játékba. Hogy ez csak az üzletpolitika miatt lenne, azt nem tudom, de sejtem, hogy nem véletlenül került fel ez a dolog a Reinforcements CD-re (így ugyanazt a játékot kétszer el lehet adni – vagy tévedek???). Mi van még? Az Options menüben is bekövetkezett némi változás. Az előző részben is sok mindent be lehetett állítgatni a fegyverek használatától a lépésidőig. A Reinforcements-ben aztán mindent a saját kényünkre – kedvünkre állítgathatunk, ahol van értelme, ott

több fokozatban is. A legjobb dolog, hogy bekapcsolható egy olyan opció is, amikor nem kötelező a soron következő kukaccal akciózni, hanem egy másik – esetleg jobb helyzetben levő – kukaccal is léphetünk. Ez jó dolog, de az ellenfél is élhet ezzel a lehetőséggel. Jó ötlet a health dobozok megjelenése is (mint a Doom-ban). A harcok hevében legyengült kukacunkkal ezt felvéve újult erővel vethetjük magunkat az ellenségre. Very Cool...

Szándékosan a végére hagytam az egyik legnagyobb dobást. Az iszonyatos Worms-láz megtette a hatását, nyugaton hatalmas tömegbázist toborzott ez a remek játék. Ennek a leglátványosabb megjelenése a WWWW. Ez pedig nem más, mint a World Wide Worm Web-site. Az Interneten keresztül elérhető web-site-on megtalálhatunk mindent, ami kedvenc játékunkhoz kellhet: saját készítésű pályákat, hangkészleteket, különféle szerkesztőprogramokat ezek elkészítéséhez, meg még vagy ezer egyéb dolgot. Szerintem ez az eddigi legnagyobb húzása a TEAM 17-nek. Én még a mai napig csodálkozok azon, hogy egy ennyire régi ötlettel – amit csupán grafikai és hang szinten spékeltek meg – ekkora dobást lehet csinálni 1996-ban.

A végére egy kis pletyka – ami persze igaz. Amerikában kissé el vannak szállva a SCEA-nál. Amikor a Worms Playstation-os kiadásáról volt szó, a cég ottani vezetői határozott elutasítással fogadták a fejlesztőket. A kifogás az volt, hogy nem eléggé 3D-s a program...

Hát tényleg nem 3D-s a Worms, de ettől függetlenül szerintem tök jó, és sokkal többet el lehetne adni egy ilyen stuffból, mint plö egy Kileak-ból. Persze van akit hanyattvág, hogy egyszerre 300.000 textúrázott poligon vibrál a szeme előtt, még ha iszonyatos összevisszaságban is, de akkor is 3D-s a program!!! Szerintem meg primitívség azt gondolni, hogy egy program csak akkor lehet jó, ha orrbaszájba poligon. Erről ennyit.

SAKMAN

PC GURU

89%

Bár rókabőrnyúzás, de legalább egy jó programról.... ... és igazán mehetne SVGA-ban is.

Zork Nemesis

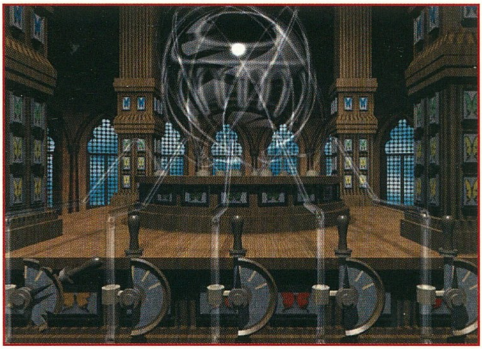
Myst 1996-ban

ACTIVISION
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 35MB HD, CSAK Microsoft MOUSE, 8 bites hangk. nem megy

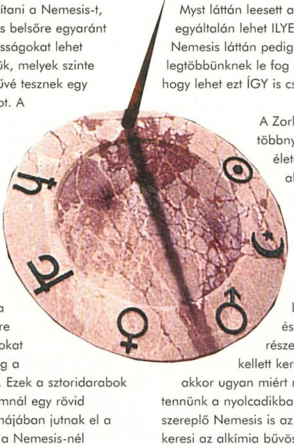
Ha azt az egy évszámot kellene kiválasztanom, amely szerintem a legmeghatározóbb a számítógépes játékok történelmében, szinte biztosan az 1977-es év mellett döntenék. Valószínűleg kevesen tudják, hogy ebben az évben készült el IBM alapú mainframe számítógépre az első szöveges kalandjáték – a „Dungeon" –, mely akkoriban rengeteg ifjú tehetséget inspirált szoftverfejlesztésre. Az azóta már legendásnak számító játékot egyébként néhány massachusetts-i illetőségű végzős mérnökhallgató készítette, kik aztán a későbbiekben Infocom néven váltak ismertté. Lényegében ezt a programot tekinthetjük a Zork sorozat első tagjának, hiszen az ezt követően megjelent epizódok mind-mind a Dungeon-ben megismert világ kibővített változatában játszódtak. Eddig összesen hét „Zork" kaland látott napvilágot, ezek közül az utolsó a '93-ban megjelent „Return to Zork" volt. A program az első CD-s játékok egyikeként hatalmas sikert aratott, forradalmian új és szokatlan megoldásaival azonnal meghódította a kalandjátékosok szívét (példának okáért az azóta már megszokottnak számító „Full Motion Video"-val is ebben a programban találkozhattunk először). Az alig egy hónapja boltokba került Zork Nemesis-nek is hasonló célokat tűztek ki a fejlesztők, a kérdés csak az volt, hogy vajon meg tud e felelni az elvárásoknak?

A kedélyek megnyugtatása végett, az előbb feltett költői kérdésre a válasz egyértelműen IGEN! Igaz, nem hagyományos értelemben vett kalandjátékról van szó (mint az eddigi részek), de az új stílus, ha lehet, még jobban vissza tudja adni azt misztikus és sokszor nyomasztó hangulatot, ami körüllengi ezt a világot.

Mielőtt jobban belemerülnék az egyes részletek boncolgatásába, szeretnék néhány szót ejteni arról, hogy mi is ez a program valójában.



Nem szívesen, de kénytelen vagyok én is a jól ismert klasszikushoz, a Myst-hez hasonlítani a Nemesis-t, hiszen külsőre és belsőre egyaránt olyan hasonlatosságokat lehet felfedezni bennük, melyek szinte kötelező érvényűvé tesznek egy ilyen párhuzamot. A Nemesis tehát annyira kaland, mint anno a Myst, azaz elsősorban különböző nehézségű fejtörők megoldásából áll a játék, és így előrehaladva szép lassan egyre nagyobb darabokat ismerhetünk meg a kerettörténetből. Ezek a sztoridarabok mindkét programnál egy rövid mozijelenet formájában jutnak el a játékoshoz, bár a Nemesis-nél természetesen néhány nagyságrenddel látványosabb, összetettebb és hosszabb jelenetekre számíthatunk. Az előbb felsorolt tulajdonságok ellenére ami igazán hasonlóvá teszi a két játékot, az a mindkét helyen mesterien megalkotott ray-trace-elt világ. A Myst láttán leesett az állunk, hogy egyáltalán lehet ILYET csinálni, a Nemesis láttán pedig legtöbbünknek le fog esni az álla, hogy lehet ezt ÍGY is csinálni...

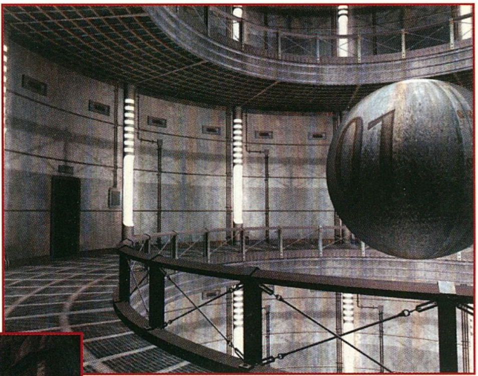


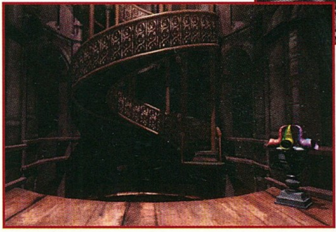
A Zork legendák többnyire a titokzatos életelixír – vagy ahogy ahogy az előző epizódokban hívták, a „Philosopher's Stone" – körül bonyolódnak, és ha már hét részen keresztül ezt kellett keresgélnünk, akkor ugyan miért ne ezt kéne tennünk a nyolcadikban is. A címben szereplő Nemesis is az örök élet titkát keresi az alkímia bűvös útvesztőinek segítségével, kiindulva abból az elméletből, miszerint ha a világot a négy alapelem (Víz, Föld, Tűz, Levegő) építi fel, akkor feltehetőleg minden világi dolgot elő lehet állítani ennek a négy elemnek a segítségével.

(Ugyanezen elmélet alapján tevékenykedtek a középkor nagy alkimistái is, kik a tévhittel ellentétben közel sem az arany előállítási titkait fürkészték, hiszen ez legtöbbjüknél csak másodlagos, okkult kísérleteiket fedező, félrevezető cél volt.) Szegény Nemesis-nek idővel rá kellett döbbennie, hogy egymaga kevés egy ilyen feladat elvégzéséhez, hiszen minden elemet mesterfokon kellett volna ismernie, amire pedig egy emberöltő is kevésnek bizonyult volna. Ezért aztán egy egyszerűbb megoldás mellett döntött, azaz elrabolt – pontosabban elcsalt – négy alkimistát, hogy tudásukat felhasználva megvalósíthassa céljait. Dr. Erasmus Sartorius, Thaddeus Kaine ezredes, Madame Sophia Hamilton és Francois Malveaux atya azonban mind köztiszteletben álló személyiségek voltak, így aztán eltünésük a legfelsőbb helyeken is szemet szúrt. A játékos – Karlok Bivotar – feladata, hogy utolsó ismert tartózkodási helyükre, a Tiltott Földön lévő Agrippa templomba utazva kiderítse eltünésük körülményeit...

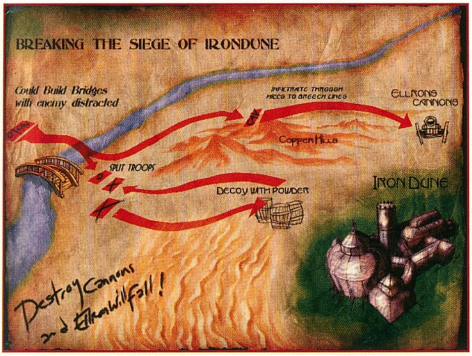
A GRAFIKA

Mint ahogy azt már a bevezetőben is említettem, a Zork Nemesis grafikája gyönyörű. Minden ray-tracing eljárással készült, de egyszerűen elképesztő minőségben. Kicsit furcsán érzem magam, hiszen az előző PC Guruban szinte ugyanezeket a szavakat használva méltattam a Ripper grafikáját, és most mégis kénytelen vagyok felülbírálni az ott leírtakat: számomra ugyanis jelenleg a Nemesis grafikája a legszebb 3D-s grafika. Egyetlen szépséghibája, hogy a játékablak mindössze a képernyő kábé harmadát foglalja el, azaz a fennséges SVGA hátterek nem pompázhatnak teljes valójukban. Ez egyébként – mint később az ECTS-en kiderült – a movie-k minősége és a „Z-Vision" technika alkalmazása miatt kell hogy így legyen, pedig egy „full screen"-es megoldással valószínűleg megduplázódott volna az élvehetőség. A program lelke egyébként az előbb említett „Z-Vision", mely lehetővé teszi, hogy minden helyszínen körbeforduljunk. Bizonyos szobákban ez egy függőleges irányú mozgáslehetőséggel is kiegészül, és ezáltal ilyen minőségű grafikai megjelenítés mellett soha nem látott mozgásszabadságot kapunk eredményül. A rendszer igen gyors (Pentiumon), és habár néha-néha megakad forgás közben, ez abszolút nem zavaró!





A mozijelenetek a kis képernyőméret ellenére is a szokásos „interlace" üzemmódban futnak, és habár kicsit élettelenebbek mint az állóképek, még mindig a „nagyon jó" kategóriába tartoznak. A szereplőkkel és a rendezéssel nincs semmi probléma, bár az igazat megvallva a filmrészletek csak kiegészítő részt játszanak a programban, így például mindig nagyon bosszantott, amikor egy nagy nehezen megoldott fejtörő eredményeként mindössze megnézhettem, ahogy Kaine ezredes ismételten helyreteszi művészlelkületű fiacskáját!



ZENE ÉS HANGHATÁSOK

Na ez az, amitől mindenki lepadlózott, aki csak meghallotta! Az Enigmát „megszégyenítő" kísérőzenéről szinte csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, még Mocsy is azt mondta rá, hogy „No igen..." (ez nála már nagy szó, hiszen a játékok ezen tulajdonságát szélsőségektől eltekintve nem szokta különösebben értékelni). A Q-Sound valóban csodákra képes, hiszen egyszerűen nem akartuk elhinni, hogy nem CD-ről szól a zene! A hangeffektekre dettó ugyanígy igaz az összes előbb leírt jelző. A szőrszálak például mind egy szálig az égnek meredtek a hátamon, ahogy egy alig hallható, lágy női hang átsuttogott az amúgy is igen félelmetes zenén, hogy „neemeeszisz...". Az ének és a beszéd kristálytiszta mivoltáról már nem is akarok különösebben ódákat zengeni, hiszen az előbb leírtakból egyértelműen következik, hogy itt is tökéletes minőségre számíthatunk. Persze ki nem írathatunk semmit a képernyőre, de lassan ezt már le sem fogom írni, hiszen annyira természetes lesz! Egyedül az éles vágások (a mozijelenetek és maga a játék között) rontottak érezhetően az élvezhetőségen, ilyenkor ugyanis mindig sikerült teljesen kizökkeni az egészből. Ez utóbbi apró problémán kívül azonban minden csillagos ötös!

A JÁTÉK

A sztori jó, a fejtörők pedig igen kellemesek. A nehézséget tekintve helyenként igen egyszerűen meg lehetett oldani egy-egy puzzle-t, néha viszont igencsak megizzadtunk, mire megtaláltuk a megoldást. Kicsit olyan érzésem volt, mintha az egészséges középút kimaradt volna a programból, de azért ne keseredjen el senki, előbb-utóbb minden rejtvényt meg lehet fejteni. Van egy beépített chicken-funkció is (értsd: on-line help), de ezt egyrészről szerencsére még az installáláskor ki lehet kapcsolni, másrészről pedig nem arról szól a játék, hogy meg tudjuk e olyan sorrendben nyomni a gombokat, ahogy a hint-ből két perccel ezelőtt kiolvastuk.

Mindent összevetve a Zork Nemesis igen nívós játék, az apró negatívumoktól eltekintve hosszú órákra remek időtöltést biztosít minden felfedező kedvű játékosnak. Csak aztán bírjuk idegekkel...

Del

PC GURU

85%

A hangulat tökéletes, habár a játékablak lehetett volna egy picit nagyobb!

Riddle of Master Lu

Harc a mágikus pecsétért

US GOLD
CD, 486DX-33, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 5MB HD, MOUSE SOUNDBLASTER, GUS, GENERAL MIDI

A kalandjátékok mindig is a kedvenceim közé tartoztak. Egy jó kis DOTT vagy Discworld mindig is lázba tudott hozni. Az egyik kedvencem az Indiana Jones and the Fate of Atlantis volt. Ebben a programban a régész professzor kalandjait követhettük nyomon. Úgy látszik, hogy a Santcuary Wood csapatának is megtetszett az ötlet, mivel csináltak egy hasonló jellegű kalandot.

Itt azonban nem a jól bevált kézzel rajzolt karaktereket favorizálták, hanem a digi figurákat. Köztudott, hogy mennyire utálom ezeket a digi baromságokat, bár itt a lehetőségekhez képes jó munkát végeztek. Azt azonban bátran ki merem jelenteni, hogy ez a stílus mindig is alulmarad még egy Simon the Sorcerer 2-vel szemben is. Hiába, a kézzel rajzolt dolgok az igaziak. Mivel elég hosszú a játék, ezért nem is nagyon fecsegek tovább, ha még marad hely, akkor a végén fűzök kommentárt a játékhoz.

PROLÓGUS

Mr. Ripley a kiváló tudós csak az isteni szerencséjének köszönhette, hogy nem ért véget fiatal élete a sivatagban. A két rabló megrémült a szobortól és inkább elmenekült. A küzdelmet azonban nem adták fel. Ripley New York-i múzeumába hazatérve furcsa dologra lett figyelmes, a múzeum dísze, a hatalmas királykobra nem volt a helyén. A két gazember megkötözte a gondnokot és betették hozzá társnak a kígyót. Csak Ripley hidegvére mentette meg mindkettőjük életét. A nem várt izgalmak után megbeszélték a további tennivalókat, s Ripley elutazott álmai városába, Pekingbe.

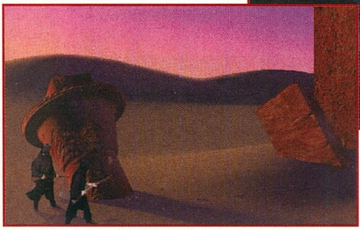
PEKING

A recepciónál váltott egy kis valutát, majd körbenézett a városban. A múzeumba nem lehetett csak úgy egyszerűen besétálni, a segédje el is ment beszerezni a szükséges papírokat. A galambokat etető öregasszonytól megszerezte a sisakot, majd feltette a ponyvára úgy, hogy a paraszt ne tudja elérni. A sikátorban összetörte a kereket és kilopta belőle a küllőket. A szemétkupac alján talált egy értékes amulettet, az jól mutathat a kiállításán. A küllők segítségével simán meg tudta mászni a múzeum falát. Persze ekkora már Mei is

megérkezett a szükséges engedéllyel. Mindent feljegyzett a noteszába, majd a gongot megütve kihívta a főpapot. A hosszas beszélgetést követően elindult a nyomonkövetkező helyszínre, Gdansk-ba.

GDANSK

A német kisváros büszkesége a Pikk Ász kastély. A néhai tulajdonos nagy kelet szakértő volt, ha valaki, akkor ő tudott volna segíteni Ripley-nek. A gond csak az volt, hogy



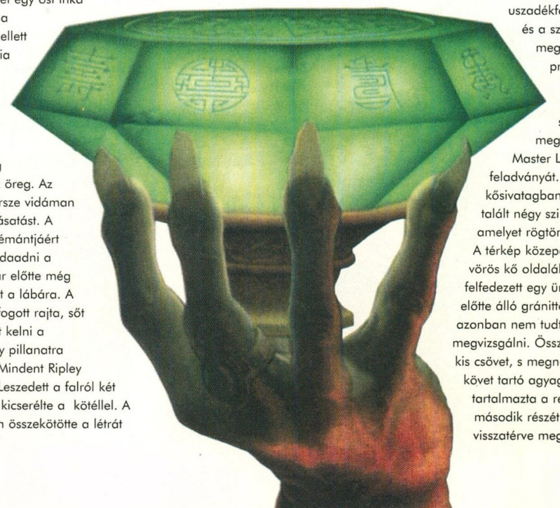
néhány hónappal ezelőtt meghalt. A fia mindenben készségesnek mutatta magát, megengedte a tudósnak, hogy körülnézzen a kastélyban. Az öreg gróf a biliárd teremben töltötte a legtöbb idejét, ezért célszerűnek látszott ott kezdeni a kutatást. Miután átkutatta az egész szobát észrevett a falon egy kilógó pikk ászt. Mögötte egy rejtett kapcsoló nyitott egy rekeszt. A hűtőrácsot elhúzva a golyóval beindított egy mechanizmust, melynek következtébe fel tudta emelni az asztalt. Egy titkos szoba tárult a szeme elé. Az üvegburában megtalálta a Romanovok elátkozott smaragdját. Egy periódusos táblázattal és egy kis sűrített levegő segítségével meg is szerezte. Az ékkő tűjével leszedte az üveget és nehezékként felhasználta a páncélajtó kinyitásához. Csak tele kellett tölteni vízzel és máris kész volt az ellensúly. A szekrényben található mikroszkóp segítségével megvizsgálta a tűt és elkezdett gondolkozni. Beállította a gombokon a megfelelő kombinációt (4522) és elhagyta a laboratóriumot.

A temetőben be kell valahogy jutnia az öreg báró sírboltjába. Visszarepült New York-ba és kölcsönvette a gondnok kedves teknősbékáját és egy kis teknőc csemegét. Visszatérve a kastélyba kicsit összekuszálta a bokrot a bejáratnál és erre felhívta az öreg kertész figyelmét is. Mialatt az elment rendbe tenni, eltulajdonította a kapáját és a padlólapját. A padló segítségével már el tudta érni a szellőzőt, ahová betolta a csemegét. A buta kis teknős persze követte, de a hátára ragasztott gyertya beleakadt a kifeszített csengőzsinórba. A kertész persze azt hitte, hogy az öreg báró szelleme incselkedik vele, ezért tárva-nyitva hagyva a kriptát elrohant. A kriptában talált nyomok egyértelműen megmutatták, hogy Peruban kell tovább kutatnia.

PERU

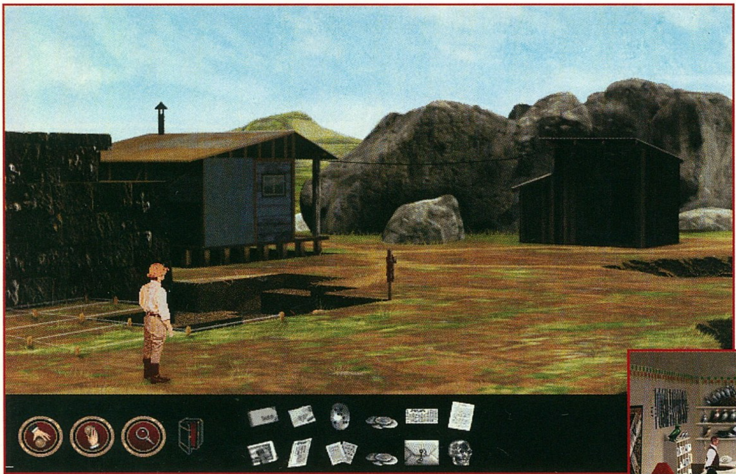
A recepciónál látható régiségeket gondosan feljegyezte a noteszába. Váltott egy jegyet egy ősi inka ásatásra, Mocha Mocha-ba. Itt kellett volna találkoznia Menendez professzorral, de kiderült időközben, hogy rablógyilkosság áldozata lett az öreg. Az unokaöccse persze vidáman fosztogatta az ásatást. A Romanovok gyémántjáért hajlandó volt odaadni a szerszámait, bár előtte még ráejtette az ásót a lábára. A smaragd átka fogott rajta, sőt amikor át akart kelni a szakadékon egy pillanatra megcsúszott... Mindent Ripley örökölt utána. Leszedett a falról két tekercs liánt és kicserélte a kötéllel. A torony tetejében összekötötte a létrát és a kötelet, majd lelógatta a mélybe. Ellensúlyozta a kőtömbbel, majd leereszkedett a smaragdfejért.

A megfigyelőszoba ajtajának a kinyitása nem volt egyszerű munka. A noteszában talált jeleket kellett megfigyelnie. Rájött, hogy a jelek ismétlődnek egymás után. A sorrend soha nem változik. A jobb alsó sarokban kezdte el a pók nevének kirakását. Az első jel egy nagy gombához hasonlított, innen már nem volt gond a bejutás. A szobor fejét visszatette a helyére, majd az ásó nyelével elforgatta a kupolát, úgy hogy a nap pontosan rásüssön a kristályra. Egy újabb rejtélyt oldott meg. Itt volt az ideje, hogy megkeresse Dr Twelvetree-t, a Húsvét szigeteken.



A HÚSVÉT SZIGETEK

Az ásatáson dolgozó hölgy az, akit Ripley keres. Mialatt öltözködik tapintatosan elfordul, majd eldiskurálnak a kutatásokról. Ripley tudja, hogy nagy kockázatot vállal azzal, hogy megbízik az archeológus nőben, de nincs más választása. Segítség nélkül nem boldogul a szigeten. A lány elvezet egy szent helyre, ahol egy öregasszony imádja az egyik régi istenét. Az ásatásról elcsórt néhány szerszám segítségével nem nehéz visszabillentenie a szobrot álló helyzetbe. A gond csak az, hogy az egyik szeme hiányzik. A pupillát helyettesíteni tudja egy obszidián lappal, de a fehérjéért el kell repülnie Peruba. Ott a recepciós hajlandó elcserélni a különös alakú uszadékfáért. Ripley és a szép régésznő megtalálnak egy primitív térképet, melynek segítségével megfejthetik Master Lu feladványát. A kősivatagban kóborolva talált négy szimbólumot, amelyet rögtön le is rajzolt. A térkép közepén található vörös kő oldalában felfedezett egy üreget. Az előtte álló gránittömbtől azonban nem tudta megvizsgálni. Összeszerelt egy kis csövet, s megnedvesítette a követ tartó agyagot. A tábla tartalmazta a rejtvény második részét. A lányhoz visszatérve megdöbbenve



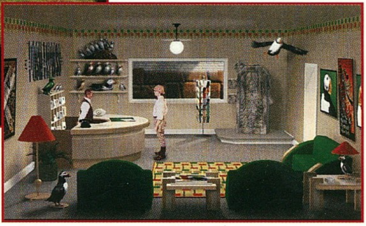
tapasztalta, hogy a két kínai bandita ide is követte őt. Bemászott a generátorhoz és felállított egy jó kis csapdát. Kinyitotta a benzineshordót és letette az égő öngyújtót a földre. Megrántotta kábelt és gyorsan eliszkolt a közelből... A detonáció hosszú időre kivonta a forgalomból a két gazembert. Nem maradt más hátra, mint megkeresni a harmadik kulcsot, de ahhoz el kell repülni Indiába.

SIKKIM

A templomot őrző szerzetes csak a saját rendjéből valókat hajlandó bebocsátani a kapun. Erről Ripley könnyedén meggyőzheti, ha felmutatja a báró kedvenc szivarjának a gyűrűjét. Ezek után szabadon közlekedhet a kolostorban. A szerzetesek buzgón tanulmányozzák a soron következő imádságukat. 5 imamalom azonban el lett kavarva. Ripley-re vár a feladat, hogy kijavítsa a hibákat. Ha a megfelelő kereket megkapják, akkor meg is fogják azt köszönni. Miután elrendezte a szerzeteseket, odament a 9. monkhoz. A segítségéért cserébe lehetőséget kapott, hogy bejusson a föld alatti labirintusrendszerbe. Itt elég hosszú időt kellett eltöltenie ahhoz, hogy megtalálja a kupolába vezető létrát. Még szerencse, hogy nála volt a kockás jegyzettömbje és a ceruzája. A kupolában megtalálta végre, amit annyira keresett, Master Lu rejtvényének utolsó darabját. A kijövetel sokkal könnyebben ment, mint ahogy gondolta. Meg volt hát minden elem, hogy megfejtse élete legnagyobb talános kérdését.

PEKING

Peking utcáin japán katonák masíroztak. A háború bármelyik pillanatban kirobbanhatott, éppen ezért sietnie kellett. Ha a pecsét rossz kezekbe kerül, akkor könnyedén felborulhat a hatalmi egyensúly. Ez pedig világkatasztrófához vezethet. A templomban megtalálták a főpap holttestét. Valaki lelőtte. Egy japán kém volt a tettes, aki Ripley-t is el akarja tenni láb alól. A piszkos munkát a nagydarab gengszterre bízta, de az elbaltázta. Nem sejthette, hogy Mei otthonosan mozog a harcművészet birodalmában. Az idő azonban egyre sürget, hiszen a karcsú ifjú lány nem sokáig állhatott ellen a nagydarab kínai rohamainak. Ripley kirohant az előtérbe és felvette a gongot és az ütőt. A vaslemezzel letakarta a parázstartót, s így az időnként eldördülő pisztoly nem akadályozhatta meg a terve végrehajtásában. Minden erejét összeszedve a hústoronyra zúdította a jobb oldali táblasort. Épp időben, mivel Mei már kezdett alulmaradni az egyenlőtlen küzdelemben. Visszaszerezte a jegyzettömbjét és egy darabka szénnel lejegyezte, hogyan kell kinyitni a kripta ajtaját. Egy taxi-val kivitették magukat a szent hegy mellé. Egy idős paraszt dolgozott rendületlenül a rizsföldjén. Ripley megvásárolta tőle az ásóját és körbeszimatolt a farmon. A cserépdarabokról kiderült, hogy még a zöldséges verem építésénél kerültek napvilágra. Egy kis ásás után Ripley megtalálta a bejáratot a sírkamrába. Miután sikeresen fényt csiholtak nekiláttak felkutatni a leletet. Az első járatban rögtön találtak egy oszlopot, amelyet Ripley magával is hurcolt. Érezte, hogy erre nagy szüksége lesz még a közeljövőben. A jade ajtón talált felirat utasítását követve sikerült bejutniuk a belső szentélybe. A



katonák pajzsait elszedte, bár nem sok értelmét látta. A terem másik oldalán hevert még egy pózna, amit ugyancsak jónak látott eltenni. A következő teremben megdöbbentő kép fogadta a felfedezőket. A falakból kiröppenő nyílvesszők szinte beborították a japán kém testét. Érte már nem tehettek semmit. Kellett valami olyan eszköz, amit maguk

előtt tolva, aktiválhatják a csapdákat. Erre a célra a legalkalmasabbnak egy harci kocsi bizonyult, amit az agyagkatonák szobrai mellett találtak meg.

A csapdákon átjutva újabb akadályba ütköztek. Egy hatalmas kőlap zárta el az útjukat. A falikarral sikerült ugyan a régésznek megmozdítani, de ahhoz már kevés volt az ereje, hogy megtartsa. Ehhez a feladathoz igénybe vette a fapóznát, amivel gyorsan kiékelte a kart. Most derült csak ki, hogy nem

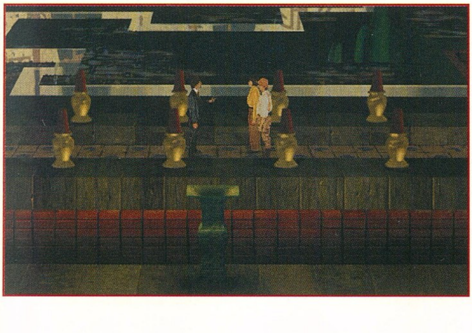
volt hiábavaló idáig cipelni azt a nehéz oszlopot. A tudós kitámasztotta az ajtót, majd leszedte ismételten a kart. Elérkeztek az utolsó előtti akadályhoz. Egy furcsa hídon kellett átjutniuk. A kereket elforgatva észrevette, hogy a híd szélén egy hatalmas lyuk díszeleg. A paraszt ásóját belerakva sikerült kitámasztani az innenső oldalon. Ráállt a híd végére és megkérte a segédjét, hogy menjen át a másik oldalra. Előtte persze átadta neki a kart. Kiszedte az ásónyelet, majd utasította a lányt, hogy hozza működésbe a hidat vezérlő mechanizmust. Ezek után érkeztek meg az Első Császár sírboltjába. Egy hatalmas higany tó közepén állt a kripta. Ripley gondosan felcsatolta a lábára a pajzsokat, majd átcsoszogott a kriptához. Végre ott állt a pecsét előtt. Ez az a tárgy, amiért annyi vér hullott. Felkapta a pecsétet, de rögtön tudta, hogy nagy hibát követett el. A higanyszint észrevehetően megnőtt, még néhány perc és elborítja az egész mauzóleumot. A kijárat felé azonban nem várt látogatóba ütköztek a menekülők. A báró fia, aki olyan segítőkész volt Gdansk-ban, most fegyverrel kényszeríttet őket a pecsét átadására. Ripley-t azonban nem olyan fából faragták, aki könnyedén megadja magát. Ledobta a túlfolyóba az ékkövet. A báró megdöbbenését kihasználva, Mei kirúgta a kezéből a pisztolyt. Az mit sem törődve a veszéllyel leugrott a csatornába a kőért. Nem sokáig örülhetett neki, mivel a felgyülemlett higany áttörte a gátat és elsodorta a pecsétjével együtt. Ez lett hát a sorsa annak a varázstárgynak, melynek tulajdonosa könnyedén a világ ura lehetett volna.

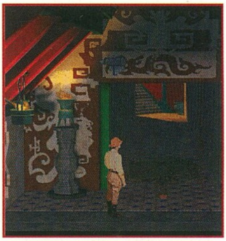
EPILÓGUS

A léghajó békésen úszott a csillagok között. Ripley és Mei elmélyülten beszélgettek az átélt kalandokról. A tudós szerint csak a higanytó mélyén van biztonságban a pecsét. Szavait hirtelen robbanások hangja zavarta meg. Kitört a II. világháború, amely több emberéletet követelt, mint addig bármilyen más fegyveres konfliktus. Hiába volt tehát Ripley erőfeszítése, a történelem kerekének forgását csupán lelassítani tudta, megállítani nem.

Nos azt hiszem, hogy eme leírás után már nem jelenthet gondot senkinek sem a program végigvitele. Persze jócskán akad benne olyan rész, amit nem tudtam leírni, de azok már elég könnyen megcsinálhatóak. Gondolok itt arra, hogy mindig kell váltanunk egy kis helyi valutát és nem árt, ha a kalandok során megszerzett régészeti leleteket visszaküldjük a múzeumba, hiszen az fedezi az utazási költségeinket. Értelemszerűen itt is beszélni kell mindenkivel és minden tárgyat fel kell szednünk, ami mozdítható. Ez alapszabály a kalandjátékokban, nem is pazarlom rájuk a helyet. Határozottan nehéz a program. Sokszor az éjszakába nyúlóan töprengtem egy-egy megoldáson. Sajnos egy elég komoly bug is bennmaradt a játékban, aminek következtében majdnem semmi sem lett a leírásból. A báró laboratóriumában található üveget egy vasbilincs rögzíti a fogaskerékhez. Nálam ez a felirat nem volt hajlandó megjelenni, s így nem is tudtam első nekifutásra végigjátszani. Szerencsére Csongor gépén sikerült megcsinálnom ezt a részt, így olvashatjátok végül is ezt a cikket ebben a számban. A játék grafikája a mai kívánalmaknak megfelelő, bár nem voltam a zenéjétől hanyatt esve. A digi hangok szépek és nagyon tisztán beszélnek a szereplők. Szükség is van erre, mivel nem lehet kiíratni a szöveget a képernyőre. Ez valahol nem is olyan nagy probléma, hiszen olvasni már elég jól tud mindenki angolul. A nagyobb gondok mindenkinél a beszédértésnél kezdődnek. Ha azonban valaki végigcsinál egy Riddle of Master Lu-t és odafigyel a szövegre, akkor az középfokú angol nyelvvizsgán biztosan 15 pontot kap a magnóhallgatásra. Egyszóval érdemes legalább egyszer végignyomni, márcsak a hangulat kedvéért is. Nagyszerűen visszaadja a 30-as évek hangulatát. A közeljövőben ismét megörvendezteti a Sanctuary Woods a kalandjáték rajongókat egy újabb produkciójukkal. Az Orion Burger szerencsére már kézzel rajzolt és azok közül is a jobb kategóriába tartozik. Valamikor a közeljövőben már lehet is vele nyomulni.

Mocsy





PC GURU

80%

Nem volt azaz igazán átütő siker, mint az Indy 4.

SETTLERS 2

Nem is tudom van e még olyan program, aminek a megérkezésére ennyire vágytam volna. A Settlers számomra egy olyan etalon, ami megtestesíti A kiváló játékot. Ezért is vártam annyira, hogy a tavaszi ECTS

mit tartogat a Settlers rajongók tábora számára. Amit kézhez kaptam, az egy sok reménnyel kecsegtető preview.

Az amúgy sem gyenge grafikát annyira finomították, hogy első pillantásra az ember elájul, amikor megpillantja a virágzó réten ugrándozó nyuszikat, az erdőben kószáló medvéket, rókákat, szarvasokat. Szinte sajnálja a vadászkunyhó lakójának áldozni életüket, de az élelemre bizony nagy szükség van (illetve lesz). A rengeteg rajzolt poént és geget nem igazán lőném le, örüljön neki mindenki amikor felfedezi őket.

A stratégiai és irányítószerkezetben is több változtatást eszközöltek az alkotók. Rendkívül jó, hogy a leterhelt utak kibővítéséről a program automatikusan gondoskodik, megakadályozva ezzel a hatalmas dugók kialakulását. A várunkat viszont vakon kell lehelyeznünk, meglehetősen nagy szerepet adva ezzel a véletlennek. Egyes utasítások kiadása az előző részhez képest jóval körülményesebbnek tűnik. Pl. egy geológus kiküldéséhez három ablakon keresztül lehet eljutni. Jó lenne, ha ezekhez készülnének „gyorselérési lehetőségek".

Amit a küldetésekről tudni lehet az annyi, hogy nem feltétlenül az ellenfél kiirtása lesz a cél. Lehet hogy a térkép egy bizonyos százalékát kell csak meghódítani, akár harc nélkül (mondjuk erre nem sok esély van). Azt hogy a különböző néptípusok szerint lesz e változtatás, még nem tudom.

Elég sok új épület is került a játékba, így értelmet kapott az is, hogy a bőszült geológus miért kopogtat oly lelkesen egy mező közepén. Itt ugyanis vizet lehet találni, amire a kutak létesítéséhez szükség lesz. Megjelentek továbbá az istálók, a katapult, az őrtornyok, a kikötők, s még sorolhatnám a nyilem-nyalom dolgokat...

Remélem sikerült felkeltenem az érdeklődéseteket és azt is, hogy már nem kell sokáig várnunk a megjelenés napjára!

Lily

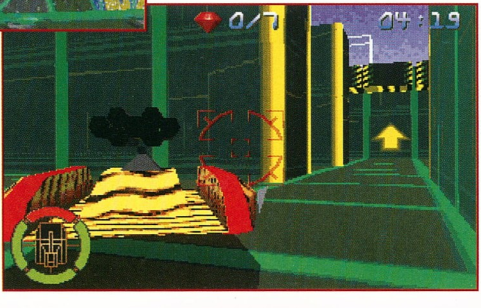
ASSAULT RIGS

... a NET eggyé olvaszthatja a világot. De nem mindenki jön békével ...

Amióta Sony fennhatóság alá került a Psygnosis, azóta nagy a nyomulás a játékok fejlesztése terén. Meg kell mondanom, hogy nem volt hülyeség a Sony-tól egy olyan európai cégbe befeccölni, amelyik olyan programokat tud maga mögött, mint a Beast trilógia.

A legelső nagy kihívás a Playstation-ra való „átállás" volt, ami a WipeOut-ot elnézve igen jól sikerült, a stuffok pedig egyre másra készülnek.

Az Assault Rigs is először PSX-re készült el, ezek után pedig a pécéses változat látta meg a napvilágot. A játék legelső látásra az ős öreg Tron-t juttatta eszembe, már ami a bevezető animot illeti. Ha az ember jobban belegondol, akkor nem is kellett igazán újat kitalálni, hiszen a játék ötlete nem túl eredeti - PSX-en a legelső stuffok egyike volt annak idején a CyberSled, ami egy hasonló 3D ticsung.



Az Asault Rigs egy virtuális világban – cyberspace-ben – játszódik, ahol a cél a területek birtoklása. A játékos elindul a pályán Rig-jével (tank), ahol különféle tuningoló felszereléseket és GEM-eket találhat, ellenfelekre ticsungolhat, meg miegyéb. A pályán X idő alatt végig kell érni, amit nem csak az ellenfelek gátolnak, hanem a pálya „fizikai" elrendezése (útvesztők, liftek, stb.). Az összes GEM felszedése után irány a kijárat, és jöhet a következő pálya.

A játék igazi hangulatát persze megint a multiplayer opció adja. A program támogatja a serial link-et és persze az egyik legelterjedtebb hálózatos megoldást, az IPX network-öt (mint a Doom). Több játékos üzemmódban lehet választani ditmeccs opciót is – Rig Rumble –, és van egy gyűjtögető, gyorsasági verseny is, ahol a cél az összes GEM felszedése és a kijárat megkeresése a többi player-nél rövidebb idő alatt – Gem War.

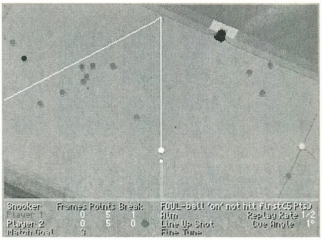
Hát ennyi az Assault Rigs nagyvonalakban. Szerintem egy nagy Doom koppintás, kissé meg-cyber-esített világban. Ez nem jelenti azt, hogy nem jó játék. Ellenkezőleg! Ez egy igenis jó játék. Egy közepesen bika gépen (P90) teljesen jókat lehet vele játszani, bár az irányítását meg kell szokni. A hálózatos része pedig a a Duke3D és a Doom mellett elfér a dobogó harmadik fokán.

SAKMAN

VIRTUAL SNOOKER INTERPLAY

Üdv Tercsi, Fercsi, Kata, Klára és valahány név a naptárban, eljövök még hozzátok.... Itt vagyok! És ez meg az Interplay Virtual Snookere. Steve Davis, asztal, golyók, dákók, terem, bírók, jaj kamera, jaj mikrofon, jaj én... Szóval minden ami egy jó kis snookerezéshez szükségeltetik.

Nem húzom a „szót", rögtön a közepébe vágok. Miben próbál újat nyújtani a Virtual Snooker a korábbi ilyen témájú játékokkal szemben? Szerintem elsősorban Steve Davis-ben... ja meg abban, hogy ez 300 MB helyet emészt fel. Igaz Ez a 300 MB mintegy 50 percnyi videoanyagot is tartalmaz (néha igen siralmas minőségben (érdemes nézni a távol ülő, álló... személyeket... mintha egy idegen bolygóról jöttek volna. Kockás fejek, kezek...)). Ennyi? – kérdezném én. Óóóó nem! Há' van még Ronnie O'Sullivan is. És az + ki? Az a legifjoncabb sznyuker bajnok. No, mos' má' fel vagyunk dobódva. És még? És még.... Meg van 1024-szeres 768-as felbontás. És... mééééég! Nem vagyunk mi kissé telhetetlenek? Ennyi.



Szerintem az igazi egyetlen érdekesség (mármint azok részére akik érdekeltek a snookerben és van idejük végig ülni) az a világ első televízióban is közvetített egyfolytában elkövetett 147 pontos győzelme. Ezt Steve Davis produkálta 1982-ben. Ráadásul a felvételt ő maga kommentálja (persze azt utólag keverték alá).

Amúgy a játéknak szép a grafikája (már amilyen szép lehet egy snooker). Hangulatos, hogy nem csak egy asztal van, hanem adott a környezet is el van készítve (bárpult, bárszékek,...). 640x480-as felbontásban minden gond nélkül fut, ráadásul egy átlag gépen is gyorsan. Akinek megfelelő videokártyája van 2 MB Rammal, az 1024x768-on is kipróbálhatja. A játék is profi, csak engem nem igazán köt le. Steve Davis azt nyilatkozta, hogy: „Sose gondoltam volna, hogy egy számítógépes szimuláció vissza tudja adni az igazi játék bonyolultságát és variációit. Kiderült, hogy nem volt igazam. El vagyok ragadtatva."

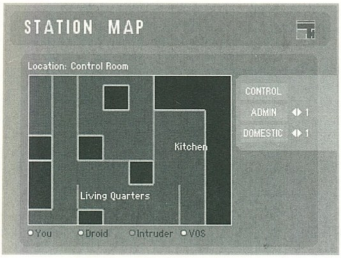
Ez vagy igaz, vagy nagyon sok pénzt kapott érte. Az utóbbit azért nem hiszem, mert nincs rászorulva.

Snookeresek tessék kipróbálni!

Mr.T.

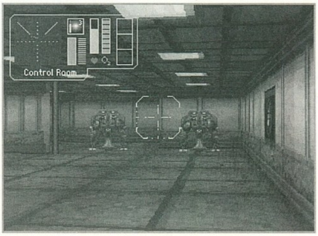
DEFCON 5

Aki látta már a címben szereplő játékot, s netán már játszott is vele, az most hagyja abba az olvasást. Kérem ezt azért is, mert respektálom mindenkinek a magánvéleményét, azonkívül nem szeretném, ha bárkit is megbántanék a következő sorokban lévő ítélethozatallal.



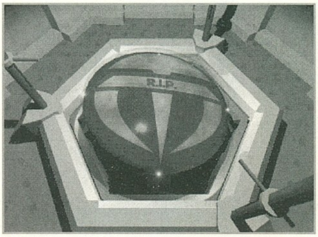
Most már Ti is kitalálhattátok, hogy a DEFCON 5 egy „nem jó" játék. A rossz jelzőt azért nem ragasztom rá, mert bár a felszínes ismerkedés után bátran rávághatnánk, de ha az ember egy kicsit belemélyed, akkor előjönnek olyan dolgok, ami miatt ez nem lenne méltányos.

Nos mi is ez a DEFCON 5? Az első ránézésre egy mezei Doom klón, de annál sokkal rosszabb grafikai és hang-megoldásokkal. Ami mégis megfogott benne, az a System Shock-hoz hasonló storyline. Mondjuk a „hasonló" kifejezés eléggé erős, de a mezei ticsungolás mellett azért különféle dolgokat is el kell majd intéznünk. A legelső feladat például a briefing szoba megkeresése. Itt egy eléggé egyszerű, de pofás grafikus felületen tudunk ide-oda kolbászolni, mindenféle dolgokat állítgatni. A legjobb a térkép lekérése volt, e nélkül tényleg el lehet tévedni. A későbbiekben majd minden monitornál tudunk mahinálni, térképet kérni, stb. Az ellenfelekről csak annyit, hogy bár nem túl sokat játszottam a játékkal, de a legelső robotok elég bután néztek ki.



A játéknak egyébként egészen normális lenne a hangulata, csak az a néhány dolog... Az irányítása annyira csapnivaló, hogy a kevésbé kitartó játékosok kb. 3 perc alatt ott hagyják. A grafika pedig annyira egyhangú, hogy azt sem tudja az ember, hogy éppen hol van. A liftek és ajtók textúrái valami borzalmasan puritánok, és annyira egyforma minden...

A helyszínek közötti átvezető animok sajnos nem sokat dobnak a dolgon. Ismételten egy tipikus példa arra, hogy az animok elkészítésére sokkal több energiát és pénzt fordítottak, mint magára a játékra. Ez sajnos igen erőteljesen meglátszik a játékon. Mellesleg az animok egy-két megnézés után teljesen unalmasak lesznek (szerencsére el lehet nyomni).



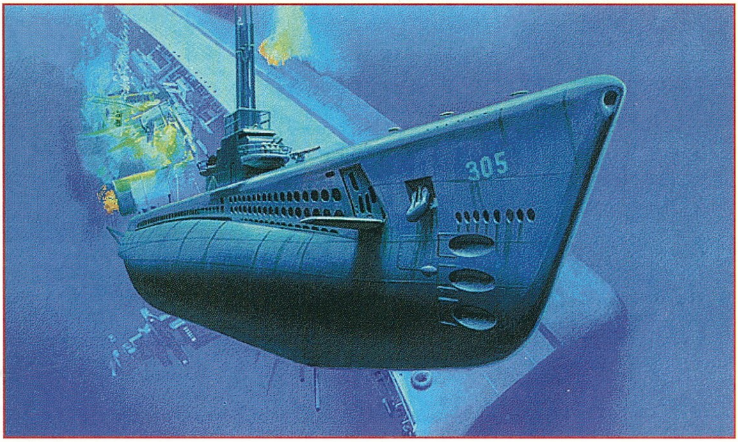
A végső ítélet mindenképpen életfogytiglan (mivel Magyarországon nincs halálbüntetés), a játék megvétele előtt érdemes egy próbajátékot kezdeményezni (rögtön elmegy a kedvünk tőle).

M&ULA

Silent Hunter

Mindenki az orrba, merülünk!

SSI
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 22MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



– U-Boot! (Tengeralattjáró!) – örvendezett egykor Fidó bácsi nevű ismerősöm, midőn az öngyújtót beleejtette korsó sörébe. Ennél jóval élethűbb tengeralattjáró-szimulációnak örvendhet viszont az, aki az SSI igényesen kidolgozott programját, a „Csendes vadászt" számítógépén elindítja.

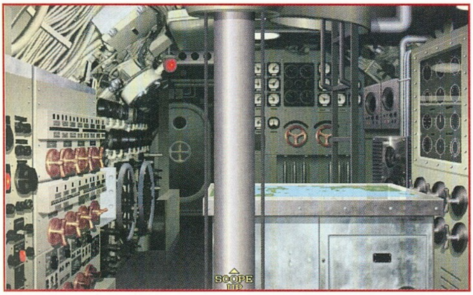
Hosszú időbe telt, amíg Amerika csendes-óceáni flottája kiheverte Pearl Harbor-i bázisának 1941. december 7-i lerohanásának következményeit. Mintegy fél éven át a japánok – mondhatni – azt csináltak a Csendes-óceánon, amit csak akartak. Sorra foglalták el a francia, brit és holland gyarmatokat, Indokínát, Malájföldet, Burmát és a szigetvilág nagy részét, s végül már Ausztráliát fenyegették. Ebben a helyzetben – de a háború későbbi időszakában is – az amerikai tengeralattjárókra különleges feladat hárult: minden lehetséges módon akadályozniuk kellett a japán hajózást a hatalmas területen elszórtan elhelyezkedő megszállt zónák között. Feladatuknak eleget is tettek: 1941-45 között mintegy 1.100 darab, 500 tonnásnál nagyobb teherszállító hajót küldtek a víz alá. A játékban mi is ebbe a „vadászatba" kapcsolódhatunk be, egy amerikai tengeralattjáró parancsnokaként.

A MENÜPONTOK TENGERÉN

A főmenüből választhatunk, hogy egyedi küldetésre induljunk, vagy pedig hosszú távon (ha az ellenség is úgy akarja) kívánjuk építgetni karrierünket. (Itt hívom fel a figyelmet az „Alt-O" billentyűkombinációra, amely egy újabb menüt csalogat elő, ahol kimenthetjük a karrier-játék állását.) Az egyedi feladatok alapvetően két válfajra oszlanak. A történelmi küldetések (15) megtörtént eseményeket dolgoznak fel, tehát mindig változatlan helyzetből indulnak. Az összes többi – történelmietlen? – epizódnál az általunk beállított feltételek alapján mindig újból generálja a program a harci szituációt, vagyis ezek száma elvileg végtelen. Karrier esetében csak az indulófeltételeket tudjuk meghatározni, aztán már egymás után kapjuk a véletlenszerű feladatokat, amelyek tartalmát nem befolyásolhatjuk.

A „nem történelmi" egyedi küldetésekből háromféle létezik (Warship-, Convoy-, Patrol Encounter). Itt aszerint választhatunk, hogy milyen fajta ellenséges erővel kívánunk összecsapni. Az első esetben egy nagyobb hadihajóval és annak kötelékével, a másodikban teherhajó-konvojjal, a harmadikban pedig egy kifejezetten tengeralattjárókra vadászó különítménnyel találkozunk. Beállíthatjuk a további részleteket is, a dátumtól kezdve – amely az előforduló hajótípusok, felszerelések (pl. torpedók, radarok) fejlettségét határozza meg –, a legénység tapasztaltsági szintjén át egészen az időjárásig.

Ha valaki azt hiszi, hogy innen már kezdődik a játék, nagyot téved. A választási lehetőségek fele még



hátravan. Három fokozatban állíthatjuk be a szimuláció valósághűségét, de az ezt befolyásoló számos tényezőt (végtelen lőszer, sérthetetlenség, stb.) külön-külön is kapcsolgathatjuk. Mindezen opcióktól függ a szimuláció realitása – amelyet a program százalékos formában ki is jelez –, s ez hatással van a küldetés értékelésénél elérhető pontszámra. (Az egyedi küldetések akkor érnek véget, ha megsemmisül a tengeralattjárónk, vagy ha nincs több észlelhető hajó a közelben. Utóbbi a karrier esetében nem érvényes, az aktuális epizód végére akkor érünk, ha visszarendelnek a bázisra, vagy ha idő előtt kifogy az üzemanyag. Ha karriert játszunk, eredményeink alapján kaphatunk különféle kitüntetéseket (sorozatos kudarc esetén pedig leváltást), előléptetésekre azonban ne számítsunk. Admirálisok ugyanis nem szoktak tengeralattjárót választani zászlóshajónak...

Mielőtt nekiindulnánk, már csak járművünk típusát kell kiválasztanunk. A kézikönyv részletesen felsorolja a háború ideje alatt szolgálatban tartott tengeralattjárók technikai adatait, rendszerbe állításuk dátumát, fegyverzetük jellemzőit. Ezt itt nem ismertetem, viszont figyelmetekbe ajánlom a „Gato"-t: a háború három legeredményesebb amerikai tengeralattjárója ehhez a típushoz tartozott; együttesen közel 300.000 tonnát küldtek a tenger mélyére, az elsüllyesztett hajók vízkiszorítását számítva.

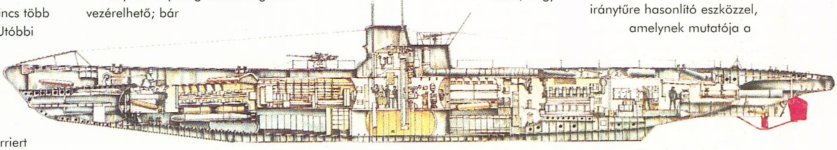
A játék teljes egészében egérrel vezérelhető; bár majdnem minden funkciónak van billentyűparancsa is, de szerintem ezek közül csak néhányat érdemes megjegyezni. A tengeralattjáró-szimulátoroknál megszokott módon, az irányítással összefüggő feladatokat különböző helyszíneken végezhetjük el. A vezérlőteremből (Control Room) az összes többi poszt elérhető. Ehhez a kurzornyilat kell a kép megfelelő helyére mozgatnunk, s amikor megjelenik a kívánt helyszín neve – Charts, Bridge, stb. – rákattintani az egérrel. A különböző posztok között úgy válthatunk, hogy a képernyő alján levő sorban a megfelelő ikonra kattintunk. Egyébként ebben a sávban jelenik meg az aktuális időpont kijelzése, az időgyorsítás gombja, valamint a beosztottaktól érkező üzenetek szövege is.

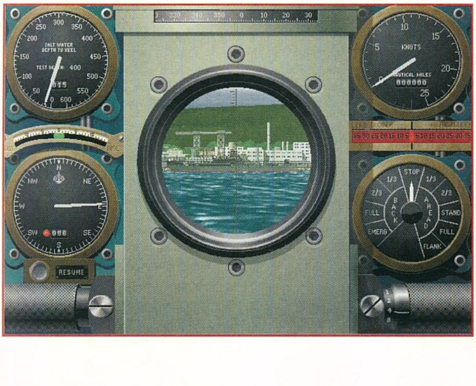
- LŐJEK? AKKOR ELEMÉR KETTŐ...

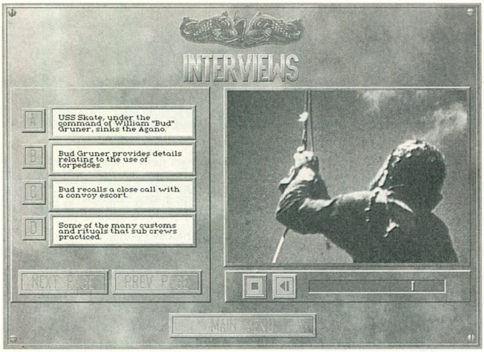
Találatot elérni valamivel bonyolultabb lesz mint a közismert torpedó-játékban, de azért nem nagyon nehéz (különösen, ha Novice fokozatban indulunk). Lássuk egy „élő" példán, hogy mi a teendőnk! Kezdetnek válasszunk egyedi küldetést (Single Mission) és vadásszunk teherhajókra (Convoy Encounter), mert ez a legkevésbé veszélyes! Ahogy elindul a játék, mindjárt közli velünk valaki, hogy hajó(ka)t észlelt. Az üzenetsorból még a tengeralattjáró helyzetéhez viszonyított irányt is leolvashatjuk. Körülnézésre választhatjuk akár a periszkópot, akár a hidat. Ha a hídra megyünk, szükségünk lesz még a Target Bearing Transmitterre is (TBT, távcsőszerű ikon). Innen kerülnek át a célpont haladási irányára, sebességére vonatkozó adatok a célzórendszerhez. A fogantyúkra kattintva forgathatjuk el az optikát, s a jobb fogókar tövében találjuk meg a nagyítás mértékét (zoom) állító gombot.

Keressük meg a jelzett hajót! Ha már megtaláltuk, közelebb kéne kerülni hozzá. Az irányításhoz szükséges összes műszert megtaláljuk Gauges név alatt a vezérlőterem jobb oldalán. A legfontosabb kezelőszervek azonban a periszkóp és a TBT mellett is megtalálhatóak, s nekünk most elegendőek lesznek ezek is. A jól ismert, parkolóórára emlékeztető eszközzel a sebességre vonatkozó kívánságainkat közölhetjük a gépházzal. A középen levő Stop felirattól jobbra és balra fokozatonként állíthatjuk a sebességet, két irányban: előre és hátra. Adjunk teljes gázt előre, azaz kattintsunk a Flank feliratra. A sebességmérő mutatója jelzi is a hatást (csomóban).

Most még a helyes irányba kell fordulnunk. Ezt megtehetjük az iránytűre hasonlító eszközzel, amelynek mutatója a tengeralattjáró jelenlegi helyzetét ábrázolja. A számlapon kattintsunk oda, amerre fordulni kívánunk, s ott megjelenik egy vörös színű mutató. Hajónk fokozatosan beáll ebbe az új irányba, s a fehér mutató elfedi a vöröset. Hogy hány fokot kell fordulnunk? Ugyanannyit, amennyire a periszkópot vagy a TBT-t elfordítottuk ahhoz, hogy meglássuk az idegen hajókat. S ezt leolvashatjuk az optika fölötti skáláról. Sőt van még



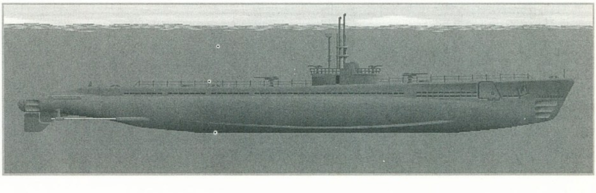




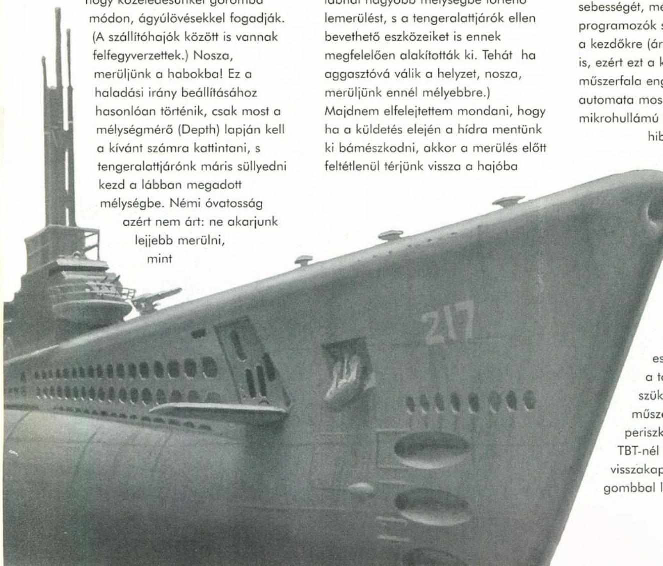
egyszerűbb módszer is. Ha lenyomjuk a „H" billentyűt, azt az irányt jelöljük ki aktuálisnak a tengeralattjáró számára, amerre a lencse éppen néz. (A „V"-vel pedig a látcsövet állíthatjuk vissza a hajó menetirányába.)

Miután közelebb kerültünk leendő áldozatunkhoz, célszerű lenne azonosítani. Erre a célra a kapitányi kabinban egy egész könyv található, a különféle japán hajótípusok képeivel és legfontosabb adataival. Szerencsére ez is hozzáférhető akár a periszkóptól, akár a TBT-től (könyv ikon, hajóképpel). Az sem nagy baj, ha a típust nem sikerül azonosítani: ha a tatján meglátjuk a japán zászlót, nyugodtan süllyesszük el.

Előfordulhat azonban az is, hogy közeledésünket goromba módon, ágyúlövésekkel fogadják. (A szállítóhajók között is vannak felfegyverzettek.) Nosza, merüljünk a habokba! Ez a haladási irány beállításához hasonlóan történik, csak most a mélységmérő (Depth) lapján kell a kívánt számra kattintani, s tengeralattjárónk máris süllyedni kezd a lábban megadott mélységbe. Némi óvatosság azért nem árt: ne akarjunk lejjebb merülni, mint amit járművünk kibír. S a tenger sem feneketlen...) Példánknál maradva, nekünk a periszkóp-mélység lesz a megfelelő (65 láb; innen még kilátunk), amelyet egyszerűen a „P" billentyű lenyomásával érhetünk el. Itt még van néhány hasznos kezelőgomb: „R" – radar-mélység (45 láb; ennél mélyebben a radar már használhatatlan), „C" – a lehető leggyorsabb lemerülés 200 lábra, „S" – a lehető leggyorsabb felszínre emelkedés. (Hasznos tudnivaló, hogy a japánok elképzelhetetlennek tartották a 200 lábnál nagyobb mélységbe történő lemerülést, s a tengeralattjárók ellen bevethető eszközeiket is ennek megfelelően alakították ki. Tehát ha aggasztóvá válik a helyzet, nosza, merüljünk ennél mélyebbre.) Majdnem elfelejtettem mondani, hogy ha a küldetés elején a hídra mentünk ki bámészkodni, akkor a merülés előtt feltétlenül térjünk vissza a hajóba (hideg a víz...), s használjuk innentől a periszkópot.



Most már csak a lényeg van hátra: durr bele! (A tiszta, felhőtlen öröm pillanata...) De nem, ne olyan gyorsan; előbb egy kis elmélet. A torpedó kilövéséhez nem kell a tengeralattjáró orrával céloznunk (vagy a tatjával: ott is vannak vetőcsövek), mert a torpedóba beépített giroszkóp „emlékezik" a kilövés előtt beállított irányra, s így a fegyvert önállóan vezérli a cél felé, legalábbis jó esetben. A TBT-nél megfigyelt adatok alapján a Torpedo Data Computer (TDC) végzi el a számításokat, s az adatokat betáplálja a torpedó már említett giroszkópjába (pörgettyűs készülék, a térbeli helyzet stabilizálására). Na jó, egyelőre ennyit az elméletről, a részletek iránt érdeklődőknek figyelmébe ajánlom az ország jelentősebb könyvtárait. (Vigyetek elég pénzt a beiratkozáshoz!) Természetesen a játékban is mindenféle dolgot beállíthatunk a TDC-n (a torpedók típusát, haladási sebességét, mélységét), azonban a programozók szerencsére gondoltak a kezdőkre (árvákra, özvegyekre, stb.) is, ezért ezt a ketyerét – amelynek műszerfala engem leginkább egy automata mosógépbe oltott mikrohullámú sütőre, vagy más hibridizált háztartási eszközre emlékeztet – egyszerűen automata üzemmódba lehet kapcsolni. Kezdetben mindenkinek ezt javaslom.

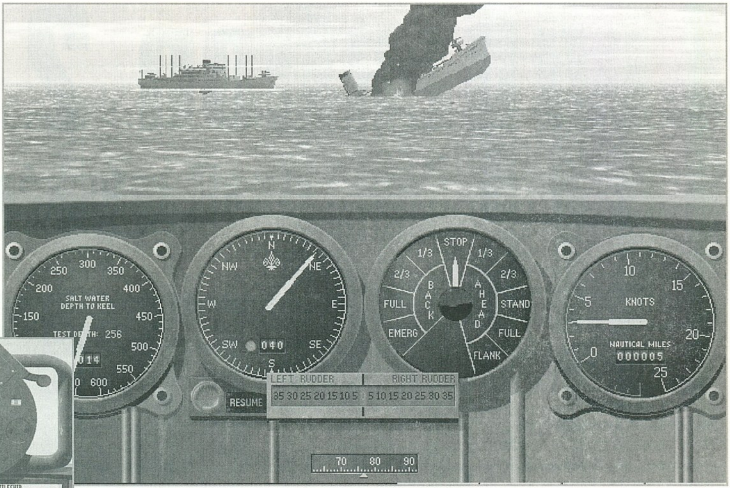


A navigációs eszközökhöz hasonlóan, a torpedó-kilövéshez szükséges legfontosabb műszereket is elérhetjük a periszkópnál és a hídon a TBT-nél (torpedó ikon, visszakapcsolni pedig az „N" gombbal lehet). Először is közölni kell a célzórendszerrel, hogy melyik hajóra gondolunk. Mikor a kiszemelt célpont megjelenik a szálkeresztben, egy villogó piros nyilat látunk az optika alsó részén. Ha most megnyomjuk a „Space" billentyűt, az automatika rögzíti a cél irányát. Ezután nyugodtan nézelődhetünk körbe a periszkóppal, a beállított adatok megmaradnak. Van itt még két fontos műszer. Az egyik a célpont távolságát mutatja (Target Range) yardban. Erre figyelnünk kell, mert hiába indítjuk a torpedót, ha a hatótávolságán kívül van a kiválasztott hajó. (A különféle torpedótípusok technikai adatait szintén részletesen ismerteti a játékhoz adott kézikönyv.) A másik fontos kijelző egy nullától százig beszámozott skála (Solution felirattal), ez a találat százalékos valószínűségét jelzi az adott pillanatban. S végre elérkeztünk a torpedók indításához. Mindegyik kivetőcsőhöz külön indítógomb tartozik; amelyik pirosan világít, az használható jelenleg. A sötét színűeket éppen töltik. S a végére egy gyakorlati tanács: legjobb, ha 500-1.000 yard közötti távolságról indítjuk a torpedót, lehetőleg a célpont haladási irányára merőleges pályán.

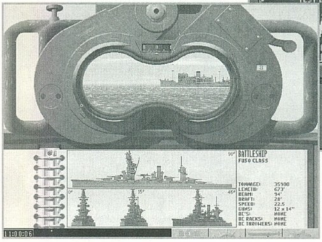
Tengeralattjárónk ágyúval is el van látva (némelyik típus kettővel). Az ágyú itt kiegészítő fegyverzetként szerepel, általában a már megtorpedózott, sérült hajóknak adták meg ezzel a kegyelemlövést. Mi se nagyon használjuk másra, legfeljebb a fegyvertelen szállítóhajókra rendezhetünk lőgyakorlatot, de hadihajóval szemben semmiképpen se kísérletezzünk vele. A célzást a lövedékek vízbe csapódási helye alapján pontosíthatjuk, de az ágyúzás is automata üzemmódba kapcsolható (ha van mire, magától céloz és lő).

CSINÁLJUNK KARRIERT!

A karrier-játékban olyan eszközöket is használnunk kell, amelyek az egyedi küldetéseknél nem



feltétlenül szükségesek. Minthogy itt nem az ellenség közvetlen közeléből indulunk, hanem nekünk magunknak kell a parancsban megadott helyszínre eljutni, s ott megtalálni és megközelíteni a japán hajókat, semmiképpen nem nélkülözhetjük a térképek (Charts) segítségét. Mint a már korábban leírtakból is kiderült, nem közönséges térképpel van dolgunk. Nem csak a szárazföldek, a vízmélységek és az ellenséges bázisok vannak rajta feltüntetve, hanem az általunk észlelt – és a nehézségi szint beállításától függően az egyéb – hajók helyzete is. A sodorvonalak ábrázolása ez egységek haladási

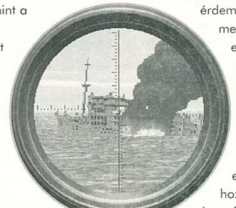


irányát mutatja, de ha a hajókat jelképező négyzetek fölé visszük a nyilat, szöveges tájékoztatást is kapunk azok fajtájáról, irányáról és sebességéről.

A térkép kezelése egyébként igen egyszerű: lehetőségünk van egy-egy részlet középre állítására (keretes „+" jel ikon), több fokozatú nagyítására/visszakicsinyítésére (nagyító ikon). A kívánt helyekre fordulópontokat helyezhetünk el, ezzel teljes útvonalat jelölve ki tengeralattjárónk számára (cikkcakk ikon). Ha az ikonokat tartalmazó panel zavaró helyen lenne, a Windows-ból ismerős módszerrel máshová helyezhetjük át. A megjeleníthető navigációs eszközökkel (hajókormány ikon) közvetlenül a térképen is irányítani tudjuk a tengeralattjárót, ha az ellenséges egységek irányának és sebességének figyelembe vételével elterveztük, merre is induljunk. (Itt jegyzem meg, hogy hajók üldözésébe kizárólag a felszínen úszva érdemes belekezdeni, ugyanis általában még a teherszállítók is gyorsabban haladnak, mint a lemerült tengeralattjáró. Hadihajókat pedig valószínűleg a felszínen sem fogunk utolérni, ha nem tudunk valahogyan az útvonaluk elébe vágni.)

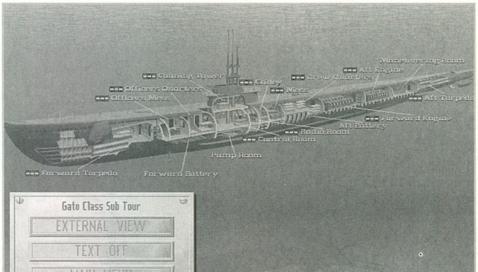
Alacsonyabb sebességgel haladva a térképen jelennek meg a szonár jelzései is, mint az észlelt hajók irányába mutató vonalak. Ennek persze csak akkor van értelme, ha nincsen feltüntetve egyébként is minden ellenséges egység.

Hosszabb távok megtételénél jó hasznát fogjuk venni az időgyorsításnak (karóra ikon, rajta a gyorsítás mértékét jelző számmal), amellyel a percek múlását a normálisnak akár 256-szorosára is felpörgethetjük. Ezt egyébként a „+" és „-" billentyűkkel is szabályozhatjuk, az „Enter" pedig az egyszeres sebességet állítja vissza. Egyébként nem felesleges dolog az időt jelző digitális óra, sem a kapitányi kabinban található naptár (Calendar) feljegyzése a nap és a hold keltére/nyugtára vonatkozóan. Nehezebb feladatoknál ugyanis nagy szerepe lehet a jó időzítésnek. Az ellenséges hajók becserkészésére legalkalmasabbak a hajnal és az alkonyat, valamint a holdfényes éjszaka órái. Külön említést érdemel, hogy a program készítői milyen szépen dolgozták ki a napszakok váltakozásának képeit.



A programban van még számos, elsősorban haladóknak való ínyencség: a karrier játékmódban például figyelni kell a radarra, a fogyó üzemanyagra, oxigénre, sűrített levegőre, a kimerülő akkumulátorokra is. Ez a leírás természetesen nem tartalmazhat minden tudnivalót, de úgy gondolom: ahhoz elegendő, hogy valaki hozzákezdjen a játékhoz, még ha az angol nyelvű kézikönyv megértése gondot jelentene is számára. És érdemes hozzákezdeni, mert a Silent Hunter eléggé összetett és változatos program ahhoz, hogy ne lehessen hamar megunni. Igazából a játék kezelése is meglehetősen emberbarát, könnyen hozzá lehet szokni, még ha a fentebbiek alapján másként látszik is; a gyakorlatban mindez egyszerűbb, mint leírva. A grafikát pedig csak dicsérni lehet.

Gémóver



PC GURU

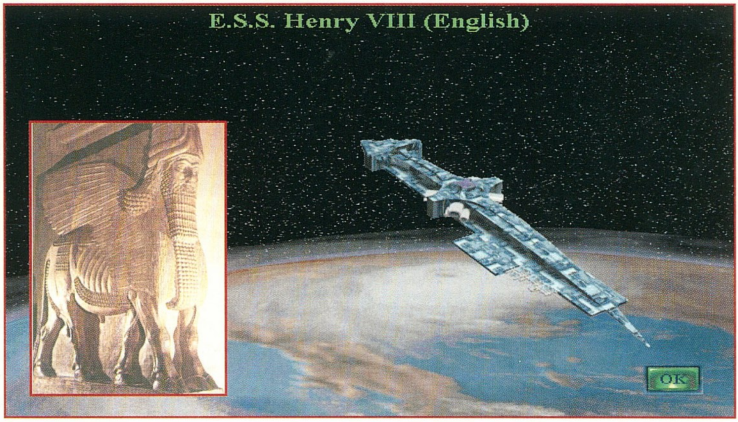
89%

Komplex, igényesen kidolgozott szimuláció, kezdőknek és haladóknak egyaránt ajánlható.

Civilization 2

Világtörténelem, kicsit másképp

MICROPROSE
CD, 486DX-33, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Sid Meier Civilization-ja igazi klasszikus. Hatalmas sikerét mutatja, hogy a programból csaknem egy millió példányt adtak el. A stratégiai programok kedvelői között ezért igen nagy felpezsdülést okozott, amikor megérkeztek az első hírek a második részről. Azt hiszem mindannyian izgatottan vártuk, mit sikerül kihozni a folytatásból. Nos, végre megérkezett és mindent áttekintve az összhatás igen pozitív; még akkor is, ha latba vetjük azt, hogy csak Windows alatt fut és meglehetősen memóriaigényes.

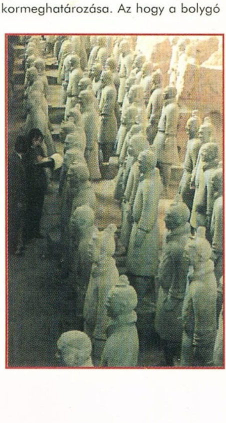
Ez a cikk főleg azoknak szól akik még az első résszel sem játszottak és szívesen vesznek a programról egy alaposabb áttekintést. Annál is inkább, mert a Civilization-ról nem jelent meg említésre érdemes cikk a Guru hasábjain. A már tapasztalt játékosok viszont nyugodtan vágjanak neki az újabb történelmi próbatételnek, s ha esetleg valamivel gondjuk támadna, lapozgassák bőszen a Civilopedia oldalait (esetleg ezt a cikket).

CÉL ÉS MEGVALÓSÍTÁS

A játék kezdetekor mindössze egyetlen telepes áll a rendelkezésedre. Ő lesz az, aki megteremti remélhetőleg hatalmas birodalmad alapjait. A határ a csillagos ég, méghozzá szó szerint. Ugyanis a játék egyik lehetséges célja Alpha Centauri meghódítása. Akik azonban az agresszívabb térhódítást kedvelik, törekedhetnek az ellenfelek leigázására, megsemmisítésére is. A játék akkor ér véget (ekkor jön el remélhetőleg a dicsőség pillanata), amikor már csupán egyetlen civilizáció uralja a Földet vagy bármelyik nép űrhajója eléri az Alpha Centaurit, s megalapítja az új kolóniát. Ezután „megkapod a beosztásodat"; rang, pontszám, stb., majd ha akarod folytathatod a játékot, immáron tét nélkül. Szerencsére a végcél elérése eltart egy darabig, így nem kell félni a túlságosan gyorsan aratott győzelem keserűségétől.

No de, nem szeretnék nagyon a dolgok elejébe menni, hiszen ahhoz hogy egyáltalán nekikezdj játszani, elég sokféle dolgot be kell állítanod. Ezekről egy picit bővebben.

Az első persze az, hogy új világban szeretnél-e kezdeni, vagy esetleg kipróbálnád valamelyik általad (vagy persze mások által) készített térképet. Ha netalán most generálnál egy új világot jó néhány meghatározó paraméter beállításával, annak sincs akadálya, sőt előre megalkotott küldetést (scenario) is választhatsz, ha úgy tetszik. Amennyiben a 'customize' opció mellett döntesz, meg kell határoznod, mekkora térképen kívánsz játszani. Ez a két szélsőséges méret között tulajdonképpen bármekkora lehet, kedved szerint. Ezután a szárazföld méretének, majd eloszlásának meghatározása következik. Az éghajlat kiválasztásakor a kezdők lehetőleg részesítsék előnyben a normál vagy a nedves, a hőmérsékleti szempontból pedig a mérsékelt vagy a meleg típust. A végére maradt a világ kormeghatározása. Az hogy a bolygó



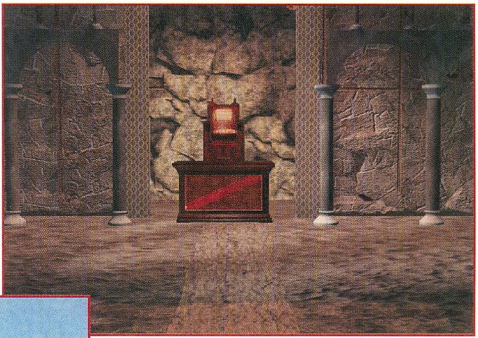
három, négy vagy öt billió éves, befolyásolja a kéreglemezek elhelyezkedését. Aki földrajzból még emlékszik a lemeztektonikára, az itt a döntésnél előnyben van. Itt jegyezném meg, hogy szinte mindenhol használhatod a 'random' lehetőséget, ami véletlenszerűen választ a felsoroltak közül. Ebben az esetben érhetnek meglepetések.

Mindezek után jön a nehézségi fokozat beállítása. A hat szint közül mindenki válasszon kedvére. A legkönnyebb természetesen a Chieftain a szinte lehetetlen pedig a Deity fokozat. Az sem mellékes, hogy hány civilizációval szemben, illetve mellett kell játszanod. Tudnod kell, hogy a több „rivális" nem jelent feltétlenül nagyobb veszélyt. A mérlegeléshez ismerned kell a játékmenetet, hiszen minél több civilizáció van jelen, annál nagyobb az esélye a korai találkozásnak. Ez pedig nem feltétlenül véres háborúkat jelent, hanem akár egy erős szövetség lehetőségét is. Hiszen a Civ nem csupán harcból és hódításból áll, éppoly fontos benne a kereskedelem, a politika és a tudományos élet is. Szóval, ahogy tetszik.

Az utolsó beállás adja meg a végső simítást, itt határozod meg a barbár hordák aktivitását. Ha nem kívánod gyötörni magad váratlan incidensekkel, akár mellőzheted is a váratlan banditák felbukkanását. Ehhez válaszd az első opciót. A következő három már egyre gyakoribb és természetesen egyre agresszívabb és erősebb hordák megjelenésének valószínűségét növeli. A 'raging hordes' választása azonban a végelszámolásnál bónuszpontot jelent. Ne feledd azt sem, hogy a barbárok nem csak rád specializálják magukat, bősz támadásaikkal gyötrik a többi népet is.

Aki azt hitte, ennyivel megússza, tévedett. Ha akarja saját szabályokkal játszhat bárki, felrúgva a hagyományokat. Ezek mindegyike magáért beszél. Akik viszont amúgy sem az űr meghódítására törekednek, azoknak érdemes bekapcsolniuk a Bloodlust opciót. Ez eleve kizárja az űrutazás lehetőségét, az egyetlen út a győzelemhez a világ meghódítása.

Mindezek után még jön a nem, a név, a nép választása, végül az



építészeti stílusé, ami már tulajdonképpen csak a városok grafikai megjelenítését befolyásolja. Ennyi. Akinek ez az iszonyatos mennyiségű opció esetleg nem lett volna elég, generáljon magának új világot!

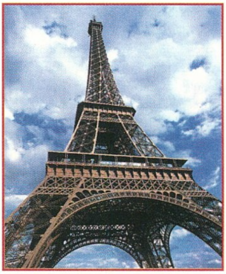
VÁROSOK

A játék kezdetekor egyszem telepesed áll az ismeretlen világ mezején. Az első dolgod az lesz, hogy kisebb felfedezések után megkeresd a lehető legoptimálisabb helyet civilizációd bölcsőjének megalkotására, azaz az első városod felépítésére. Sokáig semmiképpen nem érdemes kutatni, mert az ellenfelek sem tétlenkednek és minden elvesztegetett kör végzetes lehet a finishben (vagy akár már előbb). A városok alkotják mindennek a kulcsát a játékban; innen termelődik a pénzed, a tudásod, a haderőd, egyszóval minden. Ezért igyekezz minél több, hatalmasabb várost kiépíteni. Persze ezt sem kell túlzásba vinni, és néha gazdaságosabb a településnél a hódítás...

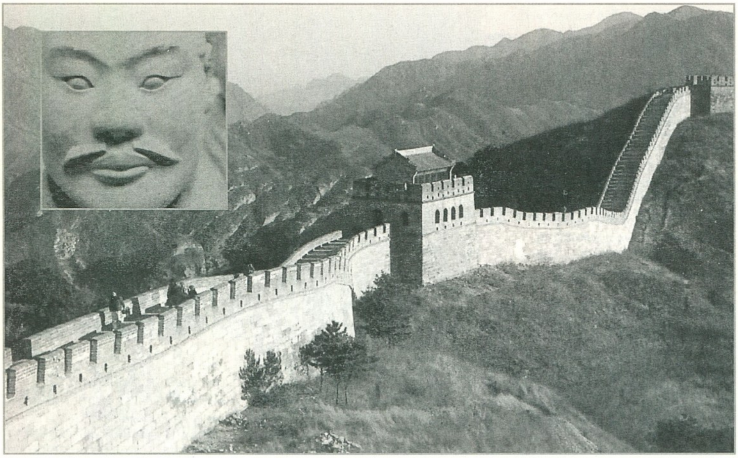
A városokra klikkelve kapott ablak nagyban hasonlít az első rész szerkezetére. Fent látható az év és az adott város neve. Ez alatt következik a populáció. Az itt sorakozó emberek színe fontos. Itt láthatod az elégedett munkásokat (kék) és a forrongó embereket is (piros). Ha nem teszed ki a terepre minden emberedet, akkor lehetőséged nyílik művészek, tudósok vagy adószedők (fehér) kijelölésére is. Hogy ezt megengedheted-e magadnak, az nagyrészt attól függ, hogy az élelmiszertermelés biztosítja-e mindenki ellátását. Ezt a térképrészlet mellett találod. Az élelmiszertermelést a kis kévék jelképezik. Ha a jobb oldalon kék kéve jelenik meg, kevés a termelés a város populációjának ellátásához.

„Haladó országban a változás állandó."

Ilyenkor a bal oldali ablakban át kell rendezni a kitermelést. Hogy milyen terepen mennyi kiaknázható értékre számíthatsz, ahhoz nagy segítséget nyújt a játékhoz mellékelt gigantikus méretű táblázat. Mindenesetre a hegyekben létesített bányák jelentősen fokozzák a pajzs-, a síkterepen kiépített öntözőrendszerek pedig az élelmiszertermelést. A modern korban megjelenő mérnökök képesek lesznek a termelés további fokozására is, de ezek kihasználásához megfelelő épületek megépítésére is szükség lesz. Ha az élelmiszertermelés nem csak fedezi a lakosság ellátását, hanem többletet is eredményez, a „felesleg" a jobb oldalon látható raktárba kerül. Ennek feltöltése biztosítja a populáció növekedését, egy ideig. A fejlődés



bizonyos fokán a városok növekedése bizonyos meghatározó konstrukciókat követel meg; vízvezeték-, majd csatornarendszert. Hogy a lakosok éppen minek a megépítésén fáradozzanak a jobb alsó ablakban állíthatod be. A 'change' ikonnal választhatsz a lehetőségek közül. A felsorolt épületek és alakulatok mennyisége és persze minősége felfedezéseid függvényében változik. A választható fejlesztés mellett mindig



megtalálod, hogy a város jelenlegi termelési beállításának viszonylatában hány kör alatt készülhet el az adott épület vagy egység. Ezt javíthatod a fokozott pajzstermeléssel, amit az élelmiszernél leírtakhoz hasonlóan a város vonzáskörzetét kiemelő térképen állíthatsz be. A pajzstermelést a városablak középső részén találod. A korrekt szabályozáshoz tudnod kell, hogy a város katonai egységeinek jelentős része szintén igényel ilyen pajzsot a fenntartásához. Ezt a bal oldalon az egységek lábához helyezett kis szimbólum jelöli.

A városablak még több fontos információt tartalmaz. Egyrészt a sarokban megtalálod a már megépített épületek és azok körönkénti költségének felsorolását, másrészt az ott állomásozó egységeket is. Ezekre klikkelve további utasításokat adhatsz csapataidnak, de ezeket most hagyjuk. Lent megtalálod azokat az ipari javakat, melyeket a város termel és azokat, melyekre szüksége van. Ezt a fokozatosan kialakuló kereskedelemmel használhatod ki, amikor karavánokat, később pedig teherszállítmányokat küldesz más nemzetek városaiba.

Mindezeken túl részletesebb információt kérhetsz a lakosok kedélyállapotának megoszlásáról és annak okairól, átnevezheted a városodat, vagy megtekintheted a csodálatos városi panorámát is.

Mivel minden a városoktól ered és oda is vezet vissza, egy halom dolog kapcsolódik ide; az építmények, a világcsodák, az alakulatok, a kereskedelem,... Akkor folytatnám ezekkel.

EGYSÉGEK

Akár a katonai, akár a polgári alakulatokról legyen is szó, mindkét típust a városokban termelheted ki (könnyebb fokozatokban egy-két egység csatlakozhat is hozzád a felderítések során). A Civilizationban minden egység rendelkezik a következő tulajdonságokkal: létrehozási költség, támadóerő, védőerő, mozgáspont, életerő, tűzerő és esetleges speciális képességek. Ezeket most nem sorolnám fel, egyrészt mert nincs elég hely, másrészt mert mindenki megtalálja a már említett, remekbeszabott táblázaton.

Ami viszont fontos, az egységeket érintő leglényegesebb változás, hogy tulajdonságaik bővültek: az életerővel (HP) és a tűzerővel. Ezek az értékek jelentősen növekednek a mind modernebb fegyverek megjelenésével. A sebzett hadtest HP-je sárgára majd pirosra vált. A legyengült csapatok ereje természetesen visszatér, ha néhány körön át pihentetjük őket. Mindenesetre ez az új tulajdonság apróságnak tűnik csupán, mégis új támadási és persze védekezési kérdéseket vet fel. Hasznos tudni, hogy a városokban minden csapat gyorsabban regenerálódik, mint a terepen, még akkor is, ha csak ideiglenesen állomásozik ott.

Akik játszottak a Civ első részével, bizonyára örülnek majd a jó néhány új vízi és légi alakulatnak. Ráadásul a civilizáció fejlődésével minden nem-támadó egységnek megjelenik a modernizált formája (pl. telepesek helyett mérnökök, diplomaták nyomán kémek, stb.).

Azt hogy ki milyen alakulatok kifejlesztését részesíti előnyben teljesen a választott cél és a remélhetőleg kialakított stratégia függvénye, így igazán én nem ajánlgatnám egyiket sem. Hasznos tudni az egyes alakulatok korlátait is, pl. hogy a cruise missile-nek a kör végéig támadnia kell vagy legalábbis megérkeznie egy saját városba, különben megsemmisül, vagy hogy mely hajók látják a váratlanul felbukkanó tengeralattjárókat, stb.

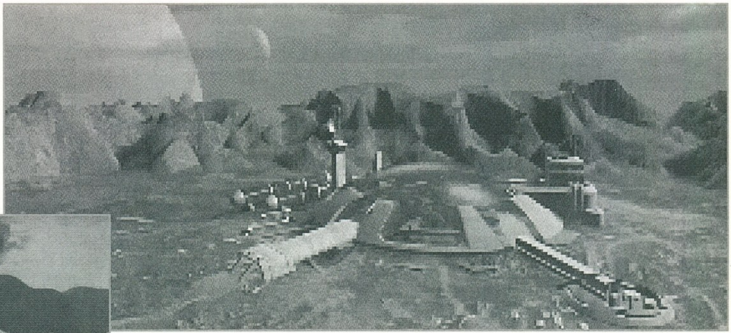
ÉPÍTMÉNYEK

A városokban megépített épületek szerepe jelentős. Azt hiszem senkinek sem kell különösebben ecsetelnem a magtárak, kikötők vagy barakkok megépítésének előnyeit. Minden épület befolyásolja a város és annak lakosainak életét. Pl. a palota közömbösíti a városban a korrupciót és a hulladékot, s csökkenti ezek értékét a környező városokban is. Illik tudni, hogy egy népnek csak egy palotája lehet, ugyanis itt lakozik az uralkodó (azaz Te). Tehát a birodalmad fővárosában van. Az hogy éppen mit építesz, rábízhatod tanácsadóid döntésére is (auto), de én ezt még iszonyatosan nagy számú városnál sem ajánlom, mert a legértelmetlenebb dolgokat képesek építeni. Pl. a hajók javításához szükséges épületet nem érdemes a legtávolabbi kis városban megépíteni. A repülőterek helyzetét is hasznosabb ha Te határozod meg és még sorolhatnám.

VILÁGCSODÁK

Az építmények speciális fajtái a világcsodák, melyek megépítése sokszor nem csupán az adott város, hanem az egész birodalmad, sőt olykor más népek sorsának alakulására is közvetlenül kihat. Ezért

hosszas mérlegelés után úgy döntöttem, hogy a városokban kifejleszthető, felületes szemlélő számára kevésbé hasznos Világcsodák megérdemelnek egy részletesebb áttekintést, annak ellenére, hogy a Civilopédia oldalain ezen információk nagy része megtalálható. Miután átolvastátok az ismertetést, már látni fogjátok miért.



Piramisok: annyit ér, mintha minden városodban épült volna egy-egy magtár.

Függőkertek: három extra boldog ember az adott városban és plusz egy boldog ember minden másikban. A Függőkertek hatását a Vasút felfedezése semlegesíti.

Kolosszus: kereskedelmi bonusz termelődik minden olyan területen, ahol már legalább egy kereskedelmi értéket adó komponens fennáll.

Világítótorony: a trireme egységek immáron veszély nélkül szelhetik át az óceánt, a többi hajótípus pedig plusz egy mozgáspontot kap. A világítótorony hatását a mágnesesség felfedezése semlegesíti.

A **Nagy Könyvtár** megépülésekor két másik civilizáció valamennyi, számodra ismeretlen fejlesztését megkapod. A hatását sajnos az elektromosság felfedezése likvidálja.

Orákulum: a templomok hatását megduplázza, de később, a teológia felfedezése ezt közömbösíti. A Nagy Fal megépítése megduplázza a barbár hordák elleni támadóerőt és az ellenséges civilizációk a tárgyalások során békét ajánlanak. A **Nagy Fal** annyit ér, mintha minden városodban falat építettél volna, de mindezen hatásokat sajnos a kohászat megjelenése megszünteti.

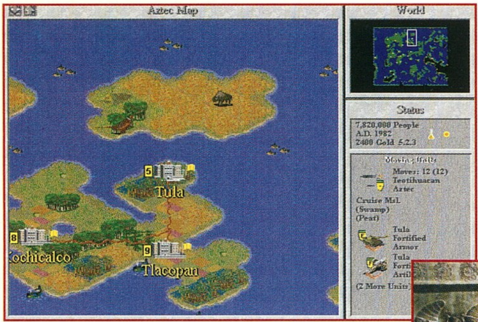
Sun Tzu Harci Akadémia: Minden újonnan fejlesztett egység veteránként indul és minden csatát nyerő alakulat szintén elnyeri ezt a titulust. Igaz csak a mobilizált hadviselés megjelenéséig. **Richard Király keresztes hadjárata** az egyik leghasznosabb a sok csoda közül, mert minden, a város vonzáskörzetébe tartozó terület egy plusz pajzsot termel. Az ipari forradalom kirobbanása a hatást közömbösíti. **Marco Polo Nagykövetsége** minden játékossal való követségi kapcsolatot jelent, mely a kommunizmus felfedezésekor szertefoszlik. **Michelangelo kápolnája** olyan hatást vált ki, mintha minden egyes városodban székesegyházat építettél volna! **Koppernikusz obszervatóriuma** ötven százalékkal növeli a tudományos termelést. **Magellan expedíciója** minden hajó mozgáspontját kettővel növeli. **Shakespeare színházá**nak megépítésekor az adott város összes boldogtalan embere elégedetté válik. **Leonardo műhelyével** a letűnt korok egységeit automatikusan felváltják a modern változatok. A hatást az automobil felfedezése megszünteti.

Amikor felépül **J.S.Bach székesegyháza** az azonos kontinensen elhelyezkedő városok boldogtalan lakosainak száma kettővel csökken mindenütt. **Isaac Newton kollégiuma** megduplázza a város tudományos termelését. **Adam Smith kereskedelmi vállalata** kifizeti minden olyan városi fejlesztés fenntartási költségét, ami körönként egy aranyba kerül. **Darwin utazása** két ingyenes fejlesztést jelent. A **Szabadságszobor** megszünteti a kormányváltások közti anarchiát, és lehetővé teszi bármely kormánytípus választását. Az **Eiffel torony** felépülése után ellenfeleid hamarabb elfelejtik „bűneidet", s növekszik a hírneved is. A **Női választójog** megjelenésének hatása megegyezik a minden egyes városban megépített rendőrségével. A **Duzzasztógát** vízenergiát jelent minden városnak, minden kontinensen. A **Manhattan Project befejezése** után lehet nukleáris fegyvereket termelni. Az **ENSZ** ismét követségi kapcsolatokat jelent, immáron gátló hatás nélkül. Az **Apollo Program** teljesítése nyomán lehetővé válik az űrhajó megépítése. A **SETI Program** pedig minden városban jelentősen (50%) növeli a tudományos termelést. A **Rákos betegségek gyógyítása** minden városban eggyel növeli a boldog lakosok számát.

> *„A századok közt mezsgye fut tova,*
> *mit kezek raknak s vágnak rohamkések;*
> *szép a lázadás s erő évada,*
> *szépek a lelkes harcok, felkelések,*
> *de nekünk százszor méltóbb, boldogabb*
> *a gondos munka állhatatos éve..."*

FELFEDEZÉSEK

Mint említettem már a választható alakulatok és épületek is a civilizáció fejlődésének, a felfedezéseknek a függvényében változnak. Minden nép kap néhányat induláskor, ez jelenti e nemzet alaptudását. Ezek a legalapvetőbb „tudományok" közül kerülnek ki; agyagművesség, ábécé,



bronzművesség, kőművesség, stb. Hogy Te éppen mit tudsz, azt a játék kezdetekor megtudod. Ezen tudások birtokában vághat neki néped a fejlődésnek.

A fejlesztések táblázata meglehetősen kaotikusnak tűnhet első látásra, de egy alaposabb áttekintés után kitisztulnak majd a dolgok. Minden új felfedezés után kapsz egy metszeti képet, hogy milyen új lehetőségek nyíltak meg néped előtt az adott tudás birtoklásával. Ezután ismét döntened kell, egészen addig míg látszólag el nem fogynak a felfedezni valók. Ez azonban sosem fog bekövetkezni, mert az űrtechnika kifejlesztése után újra és újra lehet modernizálni, ami a végértékelésnél plusz pontokat eredményez. Az első részhez képest egyébként sokkal kevesebb lett a fejlődési zsákutcák aránya.

A felfedezések üteme az általad beállított költségvetés és persze a városokban dolgozó tudósok számának függvényében változik. Az hogy bevételeidet milyen arányban osztod meg a befolyó adók, a tudomány és a luxuskörülmények megteremtése között az részben bölcs döntésed, ám részben a kormányzási forma függvénye is.

KORMÁNYZÁSI FORMÁK

Amint civilizációd felfedez újabb kormányzási formát, lehetőséged nyílik a váltásra. Ehhez nem árt ismerni, melyik milyen következményekkel jár és miben befolyásolja sorsod alakulását.

„A nemzetek maguk alakítják sorsukat. Semmi jót nem hoz nekik a véletlen. Azok szolgálják őket igazán, akik a legmélyéig kibontakoztatják erejüket."

Először is tudnod kell, hogy a kormányváltások között hosszabb-rövidebb ideig anarchia uralja el a birodalmadat. Ilyenkor remek kikapcsolódást jelenthet a tanács összehívása, ahol most a hagyományos nyafogások, könyörgések, vagy dicséretek helyett iszonyatos, ám annál szórakoztatóbb káosz uralkodik.

No de félre a mókával, jöjjön a lényeg! A kormányzási formák három ősi típusa választható: a despotizmus, a monarchia és a köztársaság, míg a modern formák közül: a kommunizmus, a fundamentalizmus és a demokrácia. A fennmaradó részben pedig marad az anarchia, amit igaz nem választ senki, mégis kitör.

Az **anarchia** idején jelentősen csökken a boldog emberek száma, növekszik a korrupció, nincs adóbeszedés és tudományos kutatás sem, a telepesek fenntartása plusz egy élelmiszeregységbe kerül, és mindenféle kitermelés csökken.

A **despotizmus** az egyszerű népek uralkodási formája. A katonai egységek fenntartása nem kerül plusz költségbe, amíg otthonukban állomásoznak. A telepesek számára viszont szükség lesz plusz egy élelmiszeradagra. A kitermelés, azaz a földek kihasználása viszont nem maximális, a produktivitás csak hetven százalék körüli. A despotizmus alatt az adó, a luxus vagy a tudomány maximalizált értéke hatvan százalék.

A **monarchia** idején megjelennek az arisztokraták. A feudális vazallusok szívesen védik országodat, de némi ellenszolgáltatást igényelnek cserébe (luxus). A városokban három egység fenntartása költségmentes, míg minden további egy-egy pajzsba kerül. A telepesek továbbrais igénylik a plusz egy kajaadagot. A luxus, adó vagy tudomány maximált aránya hetven százalék.

A **köztársaság** megjelenéstől minden város önállóvá válik. Az emberek élvezik személyi szabadságukat, s ez a szabadságérzet rendkívül pozitívan hat a kereskedelemre. A diplomácia előtérbe kerül, a hadviselés negatív hangulatot kelt. Éppezért a katonai alakulatok teljes költségét viselned kell. A telepesek élelmiszeradagja körönként két egység! A fontos döntésekben a szenátus ellentmondhat neked és az ő szavuk, a nép szava a döntő. Az adó, luxus vagy tudomány maximális értéke nyolcvan százalék.

A **kommunizmus** ekonómiai szabadságot, növekvő produktivitást jelent, valamint megjelennek a titkos felügyeleti szervek, a kémek (ráadásul mind veterán). A maximális százalékarány nyolcvan.

A **fundamentalizmus** egyfajta fanatizmus megjelenését jelenti. Ennek legnagyobb haszna, hogy az emberek akár meghalni is képesek az Eszméért, a városokban nincsenek boldogtalan emberek! Minden városban tíz katonai egység költségmentes! Kizárólag ebben a kormányzási formában fejleszthetsz fanatikus egységeket, melyek semmiféle fenntartási költséget nem igényelnek. Mindezekkel szemben minden tudományos kutatás sebessége feleződik.

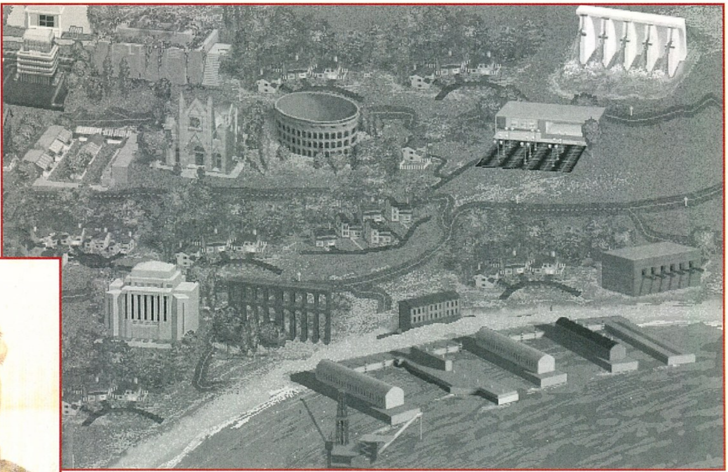
A **demokrácia** idején az emberek bíznak benned, hiszen ők választottak vezetőjükké. A termelés, a kereskedelem maximális. A szenátus minden döntésedet felülvizsgálja és ellenez minden háborúhoz vezető akciót. Az összes katonai egységért fizetni kell, viszont minden alakulat ellenáll bármilyen típusú megvesztegetési kísérletnek.

HÁBORÚ ÉS BÉKE

Ami még lemaradt, az program harci része. A katonai egységek természetesen nem csupán védekezésre, hanem támadásra is szolgálnak. A hódítások és háborúk megítélése és kihatása nagyban függ az uralkodó kormányzási formádtól és az államok közötti különféle szövetségektől. Előfordulhat, hogy egy katonai szempontból gyengébbnek látszó nép mellett, hatalmas haderőt képviselő szövetséges áll, akivel meggyűlhet a bajod. Aki a katonai hódítást helyezi előre a világ meghódításával, az feltétlenül ennek megfelelően mérlegelje a kormányváltások és az új felfedezések után megnyíló lehetőségek szempontjait. Maga a harc egyébként csupán annyi, hogy a katonai egységet „ráirányítod" az ellenséges alakulatra vagy városra. Az alakulatok alapértékeit befolyásolhatja még néhány tényező; pl. beásott vagy veterán alakulat. Érdemes időről időre lecserélni a fejletlen egységeket és figyelni az életerő változására.

ELŐKÉSZÜLETEK AZ ŰRUTAZÁSRA

Helyszűkében már csupán az űrutazásról szólnék pár szót. Iparilag fejlett, gazdag tudáskinccsel bővelkedő civilizációd egy napon elérkezik arra a pontra, amikor úgy érzi, eljött az ideje az űr meghódításának. Valószínűleg a többi nép is gondolkodik már a világegyetem meghódításán és bizony a nyertes az lesz, akinek az űrhajója



elsőként éri el és kolonizálja az Alpha Centaurit. Csak akkor építhet bárki űrhajót, ha teljesítette az Apolló Programot. Ekkor következhet az űrhajó alkatrészeinek megépítése. Egyszerre csak egy hajót építhetsz és csak akkor készíthetsz újat, ha az első felrobban vagy a fővárost az építés közben elfoglalják (ugyanis a hódítók mindig megsemmisítik a készülő űrhajót).

A cél, hogy az űrhajó minél több telepest vigyen távoli naprendszerekbe. Ha több időt fordítasz a konstrukcióra, gyorsabb hajót alkothatsz, melyen magasabb lesz a túlélési arány. Szükség lesz a testet alkotó alkatrészek megépítésére, majd üzemanyagra, s végül az emberekre. Ezután elérkezik a kilövés ideje. Amint az űrhajód, remélhetőleg elsőként eléri az Alpha Centaurit, a program kiértékeli teljesítményedet, s a játéknak vége.

Magam is tisztában vagyok vele, hogy a leírásból rengeteg minden kimaradt, de a legfontosabb talán kitűnik belőle; a játék komplexitása. Abszolút kezdők vegyék a fáradtságot és csinálják végig a tutorialt. Aki szereti az aprólékosan kidolgozott játékokat és nem ragadta magával korunk rohanó sodrása, az szánjon a Civilization2-re néhány hetet, hónapot az életéből. Nem fogja megbánni.

CIVILIZATION2: VÁLTOZÁSOK ÉS ÉRTÉKELÉS

Ami első pillantásra is fel fog tűnni mindenkinek, az a grafikai fejlesztés. Az izometrikus, 3D-s térkép azonban olykor inkább hátrány, mint előny, éppúgy mint az új nézet. Mindenesetre szokni kell. Apróság csupán, mégis hasznos, hogy minden egység cipel egy pajzsot, amiről jól látható hovatartozásának színe. Ami újdonság, hogy a kis pajzsok felső részén egy kis csíkon az egységek életerejének alakulását is nyomonkövethetjük.

A stratégia szempontjából már lényegesebb változás, hogy az egységek két új tulajdonsággal bővültek: a már említett életerővel (HP) és tűzerővel. Ezek az értékek jelentősen növekednek a mind modernebb fegyverek megjelenésével. Tetszetősek továbbá a speciális tulajdonságok, melyek valósághűbbé teszik az egyes alakulatokat.

Jó néhány új épület is megjelent a városokban, melyek egy része többek között a sérült vízi, légi egységek javítását teszik lehetővé, míg mások komplexebb összefüggések formájában jelennek meg a város többi épületével vagy akár a környező területek megművelésével.

A diplomácia fejlődése igen számottevő. Ellenfeleid nem csupán megjegyzik akcióidat, de tanulnak is belőle! Továbbá az előző részben megalkotott néhány „fejlődési vakvágány" immáron hasznos előrelépéshez vezet. Szintén pozitívum, hogy az ellenfeleid sem kapják készen a Világcsodákat többé, és természetesen még sorolhatnám a változtatások tengerét. DE véleményem szerint egyik sem indokolja, hogy a program minimum 8 megán fusson (de az optimálisabb a 16)!

Ezért mindent összevetve a Civilization még mindig Best, de az Év Stratégiája címet semmiképp sem adnám neki. Bevallom, többet vártam tőle. Lehet hogy maximalista vagyok?!

Lily

PC GURU

92%

Szemetgyönyöködtető, de memóriaigényes.

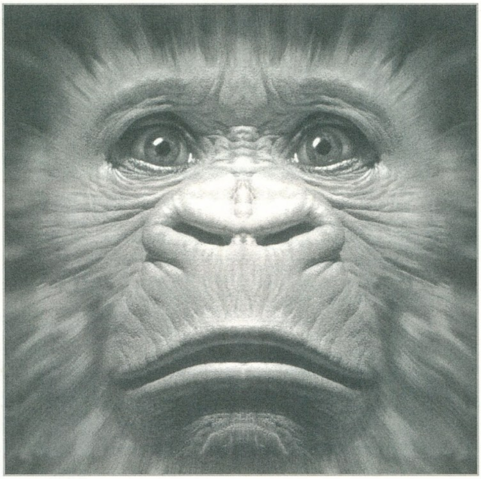
Congo

Te vagy a veszélyeztetett faj!

VIACOM
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 1MB HD, MOUSE SOUNDBLASTER COMP.

Sikeres filmek kiváló alapot jelentenek arra, hogy számítógépes játék készüljön belőlük előbb vagy utóbb. Az utóbb kategóriájába tartozik pl. az Aliens, amiről csak a film megjelenése után sok évvel később készült elég felejthető játék, míg a Star Wars vagy a Congo feldolgozása a film mozi bemutatója után nem sokkal a számítógépek képernyőin is feltűnt. Congo: a filmben volt beszélő majom, kincskeresés, ellenséges lények, sok sok dzsungel és akció- ez képezi a játék alapját is. A mai divatnak megfelelően renderelt animációkra alapul a játék, a la Myst, így néhány ösvényen, 3D-ben szabadon kóborolhatunk, foroghatunk. A film sci-fi beütése a programban is megjelenik, hiszen utunk során mindenféle ultramodern kütyüt használhatunk..., de lássuk az eseményeket.

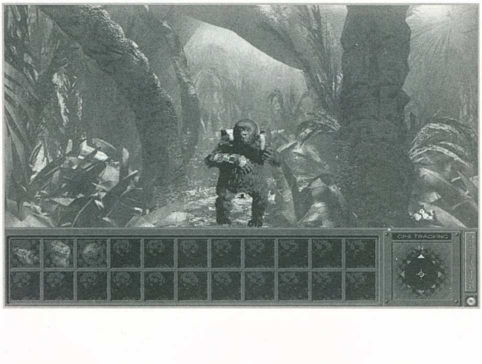
A történet elég egyszerű, semmi egyedülállóval nem próbálkoztak.

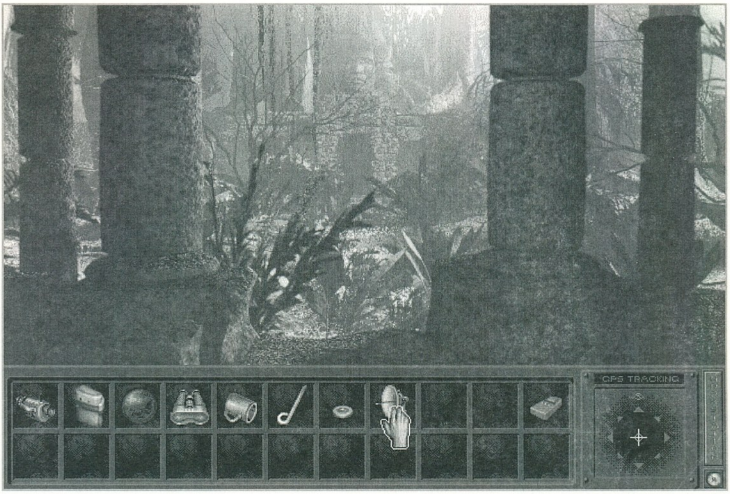


Összedobálták az összes létező klisét ami eszükbe jutott, majd belerakták mindezt egy renderelt környezetbe. Tehát a Travicom cég megbízásából érkezünk (zuhanunk) a Congo környékén a dzsungel közepébe. Karen Ross kutatómunkatársunk egy Aimi nevű beszélő majommal már korábban a helyszínre érkezett, de történt velük valami váratlan, és megszakadt a kapcsolat. Elvileg ennek a kiderítésére és az ő megsegítésükre érkeztünk, de ezt csak egy óvodásnak lehetne bemesélni. Mi ugyanis a cég legkeményebb, legvagányabb kalandorai vagyunk, és a piszkos munkát szoktuk elvégezni. Szóval a helyszínen kiderül, hogy speciális gyémántlelőhelyet rejtenek a romok, és ezek miatt jöttünk. Mivel nincs visszaút, ezért elindulunk a dzsungelben...

A játék legelső szakaszában némi (teljesen feleslegesen VR-sisakkal a fejünkön zajló) csónakázás és egy egyértelmű feladvány megoldása után átkelünk egy szakadékon, melyen átvezető híd természetesen leomlik utánunk. Csak előre, sose hátra! - kiálthatná hősünk, de nem teszi. Miközben idáig eljutottunk kapjuk az egyre ijesztőbb videoüzeneteket Karen-től, aki végül egy bányába kerül. Ezután jön a játék érdemi része: a romok közötti kóborlás. A bánya bejáratát némi védelemmel látták el – hat speciális fémgolyót kell összegyűjtenünk és a megfelelő foglalatokba helyeznünk a kinyitásához. Ezeknek a begyűjtése már keményebb diót jelent, mert egyáltalán nem logikus puzzle-k megfejtése révén juthatunk a birtokukba. A környék tele van mindenféle hieroglifákkal, de ezek csak néhány esetben segítenek a megoldásban. Volt olyan dolog, amire szerintem senki nem jött volna rá az életben, ha nem raknak néhány apró segítséget a kezelési útmutató végére.

A másik problémát a tárgyak összeszedése jelenti: mikor mozgunk a terepen, akkor általában egy helyszínnek mindig egyik nézőpontját látjuk a lehetséges négy közül (ahogyan a mozgási anim vége után állunk), a tárgyakat pedig nem biztos, hogy erre a nézőpontra rakták. Emiatt néhány tárgy megtalálása teljesen véletlenszerű, esetleges, és mivel mindegyiknek kulcsszerepe van a megoldásban, ezért teljesen feleslegesen akadhat el a játékos többször is. Ilyen volt pl. a géppuskák távirányítója, melyet abszolút véletlenül találtam meg egy bokor mellett.





TIPPEK

– A szakadékon való átkelés után érdemes jól körülnézni.

– Az Aimi-nél található kő úgy szerezhető meg, ha a szőrére ragasztunk egy jeladót, mely alapján követni tudjuk a térképen, és az iránytű is kijelzi; sarokba kell szorítsuk, hogy lemondjon játékszeréről.

– A térkép jobb oldalán van a pataknak egy kis öble – itt van a túlparton egy kő, melynek fontos szerepe lesz. (Teljesen véletlenül vettem észre, hogy kijelez egy tárgyat a kurzor.)

– A pohár és a gumicsónak elég univerzális dolgok, nem csak arra lehet használni őket, amire mindennaposan szoktuk, amire először gondolnánk.

– A térkép jobb oldalán utunkat álló gorilla az oszlopcsarnoknál levő lények hangjára elfut helyéről, ezért ezt kell felvegyük, és lejátsszuk neki. (Ez az szerintem, amire a könyvbeli segítség nélkül az ember az életében nem jönne rá).

– A bányában az audio és a radiation scanner-t kell sűrűn használni.

A játék legelején kapunk egy Travicom Field Workstation-nek nevezett laptopszerűséget. Ezen van egy térkép, digitális iránytű, hangdigitalizáló-lejátszó, egy képanalizáló és egy kommunikációs modul. A térkép és az iránytű érthetően a kommunikációt segíti, de a többi szerepe némi magyarázatra szorul. A hangrész egyszerre egy hangminta felvételére, tárolására és lejátszására képes. Néhány helyen le kell játszanunk egy megfelelő hangot, hogy megoldjunk egy puzzle-t (lásd feljebb a jobb oldalon utunkat álló majom esete). A kommunikációs modulon keresztül kapjuk a videoüzeneteket Karen-től, és ezen keresztül tudunk kapcsolatba lépni főnökünkkel, Travis-szel is – erre szintén szükség lesz a játék során. Végül a képanalizáló a különféle hieroglifák megfejtésére használható.

A „csúcstechnika" belerakása a játékba szerintem sajnos nem túlságosan jól sikerült. Jó ötlet lett volna pl. a hangfelvétel felhasználása, ha logikusan kitalálható megfelelő utalások révén, hogy mikor is kell ezt a funkciót használni. Mivel azonban a puzzle-ok nagy része nem lett „intelligens", csak hosszas próbálkozások (Try and error) során oldhatók meg, ezért ez a hi-tech csoda csak még növelte az alap káoszt. Így csak azt érték el, hogy rá lehetett írni a dobozra: játékos szemszögéből játszott teljes képernyős 3D, hi-tech, filmszerű játék. A papír persze mindent elbír...

Érdemes még szót ejteni magáról a „film" minőségéről. A játék Windows alatt, 640x480/256 színű üzemmódban megy, azaz a filmek is ennyi színt használnak- éppen ezért és a játék helyszínének (Congo) adottságaiból (párás dzsungel) adódóan az egyes helyszínek elég szürkék lettek. A terep, a majmok mozgásának és a mi járkálásunknak a lerenderelése egyébként nagyon színvonalasra sikerült. A helyszínek annak ellenére, hogy elvileg „Dzsungel-dzsungel, és megint dzsungel", elég változatosak lettek a számtalan különböző bokornak, fának, cserjének és virágnak köszönhetően, melyek mind szépen vannak modellezve; az épületek szintén hasonlóan igényesen lettek kivitelezve. A filmek egyébként majdnem teljes képernyőn futnak elég jó sebességgel (animációkor a program leveszi egy kicsit a felbontást, majd az utolsó képnél, az állóképre visszateszi).

A játékkal a probléma tehát nem a kivitelezésben van, hanem az ötlethiányban: a történet semmi újdonságot nem hoz, nem motivál igazán arra, hogy minden puzzle-t végigszenvedjek, és megtudjam, hogy „Vajon mi lesz a történet vége?". A feladványok abszolút mellőzik a logikát, gondolkodtatást – néhol nagyon könnyűek, néhol pedig irreálisan nehezek az utalások hiánya miatt. Egy normális kalandjátékban az ember, ha elakad, akkor elkezdi elemezni, hogy milyen még fel nem használt tárgyak és hátterinfok vannak – itt ez csak rendkívül ritkán fordul elő. Már számos alkalommal leírtuk ezt (pl. a Cryo újabb játékainál), de itt sajnos meg kell ismételjem: ezek a renderelt játékok sokszor „iparos munkák", ami pedig rossz játékot eredményez. Hiába a kiváló renderelés, ha nincs mögötte ötlet, újdonság, poén, valami, ami megfoghatná a játékost és ott tartaná a gépe előtt (ahogyan ezt a Lucasarts kalandjátékainál mindig átélem, még az eddigi talán legrosszabb Dig-nél is).

Kár tovább ragozni- középszerű játék, semmi több.

Charlie

PC GURU

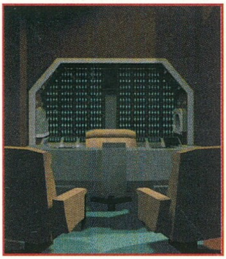
63%

Felejtsük el a kalandjáték és a film jelzőt – ürességtől kongó

Deep Space Nine

Star Trek kalandok új szereposztással

INTERPLAY
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 15MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Minő örömmel tölt el, hogy én lehettem az a szerencsés KIVÁLASZTOTT, aki tesztelésre átvehette a Viacom Multimedia legfrissebb kalandprogramját, a Deep Space Nine: Harbingert. Az okot, hogy nekem ajánlották fel először is az szolgáltatta, hogy korábban már volt szerencsém az Interplay első két Star Trek-jét végig kalandozni (sajnos a Final Unity címzetű programot egy Del nevezetű egyén hatalmas karmozdulatokkal elmarkolta előlem).

Nem tudom hogy mennyien tudják, hogy a Deep Space Nine, nem azonos a Star Trekkel. Értem úgy, hogy ugyanabban a világban játszódik, de a főszereplői nem TJ Hooker kapitány vagy Mrs. Spock, és nem is Jean-Luc Nosepicker. Új szereplők (Sisko kapitány, Odo biztonsági főnök...), új helyszín, a Deep Space Nine űrállomás a Föderáció és a Gamma Negyed határán. ... bla, bla, bla... Nem húzhatom az időt (meg a betűket sem, mert aztán „húzhatok"), vágjunk a közepébe.

DS9:Harbinger... Főbb szerepekben - Sisko kapitány, Kira őrnagy, Dax hadnagy, Odo biztonsági főnök, Quark, Jani, 6 lykotiai, egy csomó drón... Magyar hangjuk Mr.T.

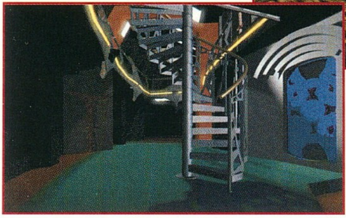
A Föderáció és a titokzatos Gamma Negyed határán található az elhagyott cardassziai űrbázis, a Deep Space Nine. Jelenleg a Bajor Kormány és A Bolygók Egyesült Föderációja felügyelete alatt áll. Mivel az egyetlen ismert űrcsatorna mellett található, a Deep Space Nine lett az Alfa Negyed kereskedelmi és diplomáciai központja.

Következőként a Deep Space Nine-ra kell utaznunk, hogy elsőnek találkozhassunk a Gamma Negyed egy fajának a képviselőivel, a scythiaiakkal. Amikor a DS9-hoz érkezünk, egy plazma vihar és idegen robotrepülők támadása zavarja meg az utunkat. Az űrállomáson minden taktikai, diplomáciai tudásunkra szükségünk lesz a túlélésre, hogy megvédhessük a DS9-t a külső és belső támadóitól. Derítsük ki ki áll a titokzatos események hátterében a fedélzeten és az űrben...

Miután szerencsétlen módon beleütköztünk a DS9-ba, Odo biztonsági főnök jön át hozzánk, hogy segítsen megakadályozni a hajónk felrobbanását. Menjünk a bal oldalunkon levő konzolhoz. Az egyik kijelző vörösen villog. Nézzük meg mi az. Megsérült egy panel. Az első dolgunk, hogy hűtsük le a plazmát (Vent Plasma), majd a sérült áramköröket kell kicserélnünk a megfelelőkre. A bal oldalon találhatók a funkciók ellenőrzői. Nyomkodjuk szépen végig őket. Ha van hibás, akkor az új áramkör megjelenik a panelen, ezt csúsztassuk a helyére. Ismételjük végig minden funkcióval, míg mindegyik működik.

A hajó már nem fog felrobbanni. Odonak szerencsére sikerült kijavítania az irányító központot. Ezután átteleportáltunk a DS9-ra, Sisko kapitány fogad, elmondjuk neki, hogy megtámadtak. Odo a hajónk naplóját letölti a DS9 számítógépébe. Menjünk Daxhoz, megmutat egy felvételt. A nagy hajó hozza a delegációt, a kis gépek robotirányítású vadászgépek. Átnézve a hajónaplónk adatait kiderül, hogy ugyanolyan robotgépek támadtak meg minket, mint amilyenek a scythiai diplomatákat kísérték. Van egy rossz hír, hogy ilyen robotgépek jönnek át az űrcsatornán. Nem sokat várnak, támadópozíciót vesznek fel és támadnak. Megpróbálunk kapcsolatba lépni a nagykövettel, de nem sikerül. A plazmavihar miatt nem működnek az automata rendszerek, ezért magunknak kell a fegyvereket kezelni. Nem szabad teketóriázni, mindenkit lőni kell, aki a látómezőnkbe kerül. Ha azt halljuk, hogy az ellenség újra rendezi sorait, akkor egy csapatba tömörülnek és könnyű célpontot nyújtanak. Ha minden igaz, sikerült egy rövid időre leállítani őket. Röviden csacsogjunk el

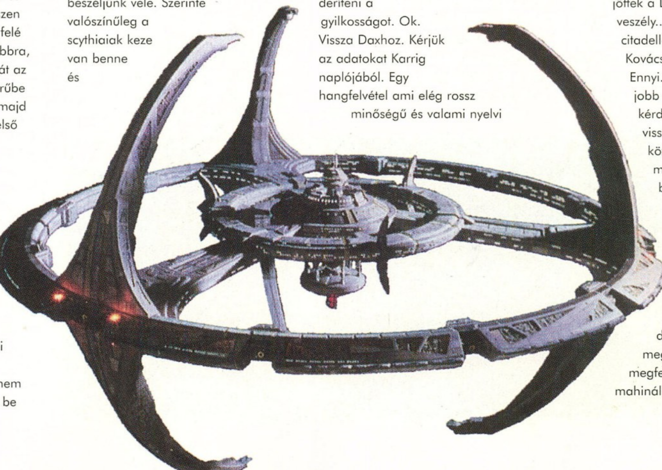
a személyzet két hölgy tagjával (piros ruhás Kira, kék ruhás Dax). Ekkor megtudjuk, hogy ez valószínűleg csak egy erőfelmérő támadás volt a nagy támadás előkészítéséhez. A problémára nekünk kell megtalálnunk a választ a nagykövetnél. Menjünk Sisko kapitányhoz és beszéljünk vele. A DS9 teljesen el van zárva a külvilágtól a plazmavihar miatt. A vihar még megközelítőleg 12-36 órát tart. Ráadásul a teljes személyzet evakuálva lett még a vihar előtt.



Teljesen magunkra vagyunk hagyva. Átadja nekünk még a nagykövet üzenetét is, amiben arra kér, hogy amint megérkezünk menjünk a szobájába. Menjünk a turbóliftbe és a lifttel menjük az Alsó Sétányra (Lower Promenade). Szálljunk ki a liftből és forduljunk balra, ott van a bár bejárata. A bártulaj, Quark, épp akkor fejez be valamiféle beszélgetést egy kék fickóval. Quark ad 10 egységnyi hitelt a felső szinten található holoszobákhoz. Janival, a bárpultoslánnyal nem tudunk sokáig beszélgetni, mert Quark rászól. Majd később beszélünk vele (mellesleg azt akarja, hogy vigyük el a Gamma Negyedbe). Menjünk ki a bárból és folytassuk balra az utunkat egészen addig, míg nem találunk egy felfelé vezető lépcsőt. Ott forduljunk jobbra, s egy zsiliphez jutunk. Menjünk át az összes zsilipen. Ekkor a lakógyűrűbe érkezünk. Menjünk egyenesen, majd a falnál forduljunk jobbra. Az első piros ajtó a turbólift ajtaja, a következő ajtó (balra) Karrig nagykövet ajtaja. Ho,ho. Csak bemennénk, mert be van zárva és nem tudjuk a kódot. Induljunk vissza a zsilipeken át az alsó sétányra.
Menjük visszafelé addig, amíg nem találunk egy szürke ajtót a bal oldalunkon. Ez Odo irodája. Mondjuk meg neki, hogy nem tudunk bemenni Karrighoz. Bekapcsoltatja a biztonsági rendszert, de Karrig nem válaszol. Ezalatt Kira jelentkezik be Odonál, hogy amíg a pajzsgenerátort javították valaki ellopta az orra elől a hegesztőjét. Odo megmondja a zár kódját felülíró biztonsági kódot. Menjünk vissza Karrig szobájához, és mondjuk be a számítógépnek a biztonsági kódot. A bal oldalunkon valamiféle zöld masszát találunk. Valószínűleg valamikor Karrig nagykövet volt. Megölték. Ekkor megjelenik Odo.

Elvégez egy szkennelést és jelenti a kapitánynak, hogy megölték Karrig nagykövetet. Egy molekula fegyver volt a gyilkos eszköz. A kilőtt sugara felbontja a sejtek közti kohéziós kötést. Az elkövető még a hajón van, hacsak nem tudott elmenekülni az utolsó transzporttal. Valószínűleg valami lehetett nála, mert a szoba fel van forgatva. Sisko kapitány a központba hív, menjünk vissza a és beszéljünk vele. Szerinte valószínűleg a scythiaiak keze van benne és tudhatnak a drónok támadásáról is. Mondjuk meg neki, hogy különleges kiképzésünk van és szívesen segítenénk a nyomozásban. Ez szimpatikus neki. Első feladatunk megvizsgálni Karrig naplóját. Valószínűleg azért ölték meg, hogy ne tudjunk tárgyalni a scythiaiakkal. Kapunk tőle egy phasert, hogy ne adj isten meg tudjuk védeni magunkat és kinevez nagykövetnek Karrig helyére. Először meg kell néznünk Karrig naplóját és a drónos dologról is többet kell megtudnunk. Új típusú drónok jönnek az űrcsatornán keresztül. Menjünk Daxhoz és beszéljünk vele. A lényeg az, hogy ezek már új típusú drónok, erősebb a fegyverzetük és gyorsabbak is. Már 5 repked az űrállomás körül és kb. 1 óra múlva elegen lesznek a támadáshoz. Szóval kb. egy óránk van, hogy véget vessünk ennek az értelmetlen háborúnak. Beszéljünk újra a kapitánnyal. Tehát meg kell állítanunk a drónokat és ki kell deríteni a gyilkosságot. Ok. Vissza Daxhoz. Kérjük az adatokat Karrig naplójából. Egy hangfelvétel ami elég rossz minőségű és valami nyelvi korlátokról szól. Dax azt mondja, hogy megpróbálja teljesen rendbe hozni. Rendben. Irány az Alsó Sétány. Menjünk be a bárba. Csak Jani van ott, elmondja amit tud, de akkor segítsük innen el a Gamma Negyedbe. Azt mondja, hogy Quark nyakig benne van a gyilkosságban és retteg, hogy megölik. A kék lykotiaiakkal üzletelt. Latinum. A Gamma Negyedből hozza valaki. Fél a vörösöktől, mert azok rossz szemmel nézték, hogy a kékekkel kötött üzletet. Lehetséges, hogy Quark most is fenn bujkál az egyik holoszobában. Ezért cserébe azt akarja, hogy szerezzünk neki egy engedélyt, hogy elmehessen a Gamma Negyedbe. Innen irány a lakógyűrű. A folyosón, Karrig szobája után fura hangokat hallunk. Ok, menjünk tovább. A folyosó végén jobbra van egy átjáró. Menjünk át. Ez a raktár. Egyetlenegy kijárat van innen, menjünk ott ki, s tovább, át a zsilipeken. Ez a dokkológyűrű. Menjünk balra. Ahol a biztonsági őr áll, ott lehet átmenni a scythiai hajóra. Beszéljünk az őrrel. Azt mondja, hogy Karrigon kívül senki sem jött át a zsilipen, de volt egy scythiai aki kétszer is át akart jönni. Beszélt is vele. Valószínűleg Rhoonnak hívják. Szavakat mondott. Szövetség, veszély...

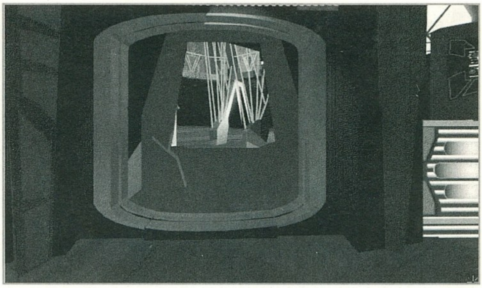
Mondjuk meg neki, hogy beszélni akarunk a scythiaiakkal. Kinyitja a zsilipet. Ők is kinyitják. Ketten vannak. Mondjuk el nekik, hogy Karrig meghalt és hogy személyünk az új nagykövet. Csak szavakat mondanak. Karrig... meghalt... Kérdezzük őket a drónokról. Elpusztít... veszély... Kérdezzük meg, hogy ki van veszélyben. Miért jöttek a DS9-ra? Citadella... veszély... A drónok a citadellából jönnek? Kovácsol... kalapács... Ennyi. Bezárják a zsilipet. A jobb oldali volt Rhoon? – kérdezzük az őrt. Dax visszahív minket a központba. Ok, menjünk a központba, beszéljünk Dax-szel, azt mondja gond van. Karrig naplójának csak a 40%-át tudta áttekinthetővé tenni, a maradék pedig kódolva van, de azt mindenképpen meg kell próbálni megfejteni. A színekkel kell mahinálni. Ha ki van

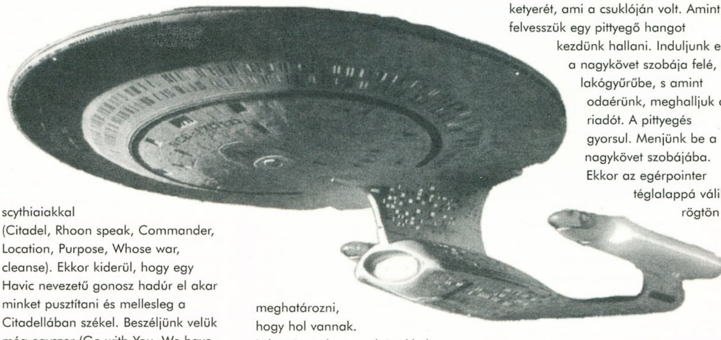


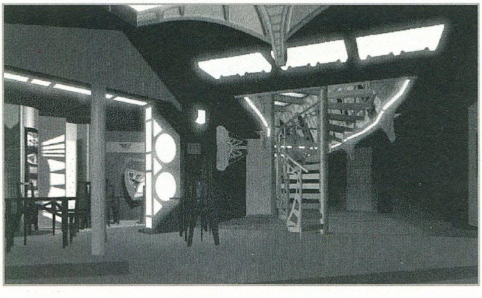
választva az öt szükséges diplomáciai szín, már csak sorrendbe kell azokat rakni. Azt még hozzá kell tenni, hogy minden színhez egy szó is tartozik. Ok. Dax mellett balra található a kódfejtő gép. A felső részében a már megfejtett részt olvashatjuk át, az alsó részére klikkelve pedig belépünk a megfejtendő részbe. Szerencsére nem felejtettük el Karrig öt színét. Még régebben teljesen véletlen láttuk. Klikkeljünk alulra a háromszögekre. Ekkor a gépet arra utasítjuk, hogy a következőkben hallható idegen szót fordítsa a mi nyelvünkre. Ekkor klikkeljünk az első szín alatti kis gombra. A gép lefordítja a hallott szót. Játsszuk ezt el a többi gombbal is, ezután már csak a helyes sorrendbe kell raknunk azokat. Lila, zöld, sárga, piros, kék – PEACE IS MANY VOICES ARGUING. Yessss. Sikerült. Olvassuk át az összes fájlt, mindkét csoportban. Dax örömmel veszi, hogy sikerült megfejtenünk a kódot. A kapitány is bejelentkezik. Kira azt akarja, hogy lőjük le a drónokat, amíg kevesen vannak, majd a menekülőket kövessük a bázisukig és pusztítsuk el azt is. Egy-két kérdést felteszünk Daxnak és arra a következtetésre jutunk, hogy sokkal jobb lenne a hírvivő gépet lelőnünk, így az nem tudna fejlettebb drónokat hívni ellenünk. Ok.

Dax beprogramoz egy drón-csatát az egyik holoszobai gépbe. El kell mennünk Odohoz tájékoztatni arról, hogy lehetséges, hogy megvan a gyilkosság indítéka (mármint az, hogy volt valami nála). Odamegyünk, de nem találjuk ott. Az első fali számítógépből lekérdezzük, hogy hol tartózkodik most Odo. A raktárban van, a lakógyűrűnél. Menjünk oda. Amikor elmegyünk a lakógyűrű liftje mellett, Kirát látjuk benne, aki éppen szereli azt. Menjünk vissza hozzá és beszéljünk vele. Azt mondja, hogy az utóbbi időkben különleges dolgok történtek. Eltűnt a hegesztője, ajtók nyitódnak és csukódnak... Végre sikerül megjavítani a liftet (az előbbi próbálkozás nem sikerült). Levisz az alsó sétányra. Ez nekünk nagyon nem jó, ezért szálljunk ki, majd vissza és menjünk a lifttel a lakógyűrűbe és folytassuk az utunkat a raktárba. Amint beérünk a raktárba meghalljuk Odo hangját: A Federáció nem örül ha megölik az egyik nagykövetét.

– De mi nem öltünk meg senkit, már... Odo hátul van. Amint meglátjuk az egyik lykotiait, rögtön kábítsuk el, majd menjünk jobbra, előre, előre, jobbra, előre, előre, jobbra és a másikat is kábítsuk el. Beszéljünk Odoval és mindent mondjunk el neki, amit Janitól megtudtunk, a dolgot a szerkentyűkről (Devices) is. Odo ezután a fogdába teleportálja magát és a két kéket. Mi innen menjünk a scythiai hajó zsilipjéhez. Mondjunk el mindent az őrnek és nyitassuk ki a zsilipet. Beszéljünk a scythiaiakkal (Citadel, Rhoon speak, Commander, Location, Purpose, Whose war, cleanse). Ekkor kiderül, hogy egy Havic nevezetű gonosz hadúr el akar minket pusztítani és mellesleg a Citadellában székel. Beszéljünk velük még egyszer (Go with You, We have no ship, Defiant gone, What about drones, How destroy, Stop drones, Veil, Dazzle, Dust, Punish, Who's punish). A folytatás az, hogy a piros ruhás azt akarja, hogy menjünk el velük az ő bolygólyukra és védjük meg azt Havictól, Rhoon pedig azt akarja, hogy menjünk el a Citadellába és pusztítsuk el Havicot meg a drón gyárat. Ennyi. Menjünk vissza a központba és beszéljünk a kapitánnyal. Mondjunk el neki mindent. Beszéljünk Dax-szel. Azt mondja, hogy valamiféle idegen létforma van a hajón, de nem tudja meghatározni, hogy hol vannak. Lehetséges, hogy a drónokkal vannak kapcsolatban. Induljunk el az egyik turbólifthez. Mielőtt beszállnánk, a kapitány szól, hogy várjunk. Beszéljünk vele. Odo jelentkezik az interkomon. Elmondja, hogy hat lykotiai és egy ember volt Karrig szobájában. A fogdában levő két lykotiai elismeri, hogy bent voltak Karrignál, de akkor már halott volt. 4 lykotiai még szabadon van. Valószínűleg vörösek. Az ember Jani, a bárpultoslány lehetett. Cobalt riadó van. El kell mennünk kideríteni mit tud Jani. Irány a bár. Odo már ott van. Quark épp azt magyarázza, hogy valami épp a szeme elől tűnt el. Az a valami egy... egy.. egy biztonsági kártya, amivel a riadó alatt is bárhova el lehet jutni. Odonak hívás érkezik, hogy menjek a scythiai hajó zsilipjéhez, mert egy scythiai nagyon döngeti azt és át akar jönni. Menjünk oda és beszéljünk Rhoonnal (Harbinger, One who announces, There's danger, Calm, What do you want, it's all right, Kill Karrig). Nagy veszélyre akar figyelmeztetni. Egyszercsak a feje elé kapja a kezeit és védekezni próbál. Az őrt valami láthatatlan kapja el, majd láthatóvá válik. Egy vörös lykotiai. Mind a ketten meghalnak. Vegyük fel azt a ketyerét, ami a csuklóján volt. Amint felvesszük egy pittyegő hangot kezdünk hallani. Induljunk el a nagykövet szobája felé, a lakógyűrűbe, s amint odaérünk, meghalljuk a riadót. A pittyegés gyorsul. Menjünk be a nagykövet szobájába. Ekkor az egérpointer téglalappá válik, rögtön lőjünk. Az ellenséget nem látjuk, de a szoba bal oldalában van. Remélhetőleg sikerült lelőni. Ami a kezünkön van az egy követő berendezés is. Ennek a segítségével kell megtalálnunk a többi vöröst is. Irány az alsó sétány. A következőt a bárral szembeni beugró alatt találjuk meg. Ok. A harmadik a bár felső szintjén, a negyedik pedig a lakógyűrűben található. Innen siessünk a dokkoló gyűrű felé. Az utolsót a dokkológyűrű felé vezető utolsó zsilipben kaphatjuk el. Ekkor lépne be Odo is a zsilipbe. Beszéljünk vele. Nagyon sajnáljuk Yarrow közlegény halálát. Ő is. Közben azért dolgozott és kiderítette mi is az igazság. Quark úgy tudta, hogy számára értékes dolgokat hoz Karrig a Gamma Negyedből és ezért szólt a lykotiaiaknak, hogy szüksége lesz a segítségükre. Anyagi meggondolásból a kékeket választotta, mire a pirosak



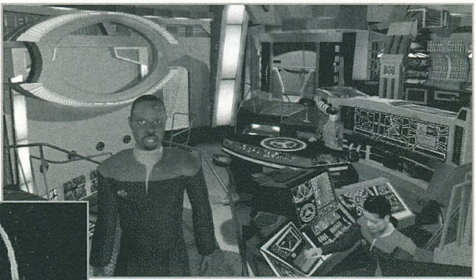


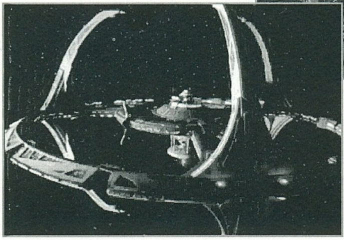


elég idegesek lettek és maguknak akarták megszerezni a Karrignál található dolgokat. Ennyi egy diplomata halálának minden titka. Odo elkéri tőlünk a lykotiai kezén talált izét. Elmondja, hogy ez egy kezdetleges álcázó berendezés. Ezért nem láttuk a vörösöket. Sajnos sérült, ezért nem ismerhetjük meg a technikáját. Sisko kapitány – miután vállalkoztunk arra, hogy segítünk megfékezni a drónokat – az egyik holoszobába küld, ahol Kira beprogramoz egy drónok elleni csapás szimulációt. Menjünk oda. Amikor felérünk a bár felső szintjére, Quarkot látjuk ott Rhoonnal. Rhoon meg akarja mutatni a Citadellát. Mondjuk meg neki, hogy mutassa meg, Quarknak pedig, hogy adjon Rhoonnak hitelt – zsugori disznó. Végül is ad. Menjünk be a holoszobába. Kira már ott vár. Cseverésszünk vele egy keveset, majd kalandra fel. Amikor elkezdődne a drónok elleni szimuláció, hirtelen megszakad és valami idegen bolygón találjuk „magunkat". Rhoonék valahogyan letöltötték a Citadella elleni harcot. Ha sikerül elpusztítanunk a Citadellát, Rhoon megmutatja Kiranak, hogy Havoc mit tesz a népével. Elég meggyőző.

... A hídon vagyunk. Sisko válaszokat akar a scythiaiaktól. Amíg nem tudjuk hogy mi a kapcsolat a scythiaiak és a Citadella között, nem bízhatunk bennük. OK, kapcsolatba lépünk velük. Mondjuk meg nekik, hogy az igazat akarjuk tudni. Kiderül, hogy a Citadella a régi településük és régen a scythiaiak agresszív faj voltak. De a régi hadurak meghaltak, az agresszió is kihalt belőlük. Ekkor a gépek vették át az irányítást. Elmenekültek a Citadellából és egy űrbázist építettek fel maguknak. A gonosz gépek most el akarják pusztítani az új otthonukat, ezért kell elpusztulnia a Citadellának. Barátok vagyunk. Ők elvisznek a hajójukon...

Ekkorra érkezik meg a drónok vezérhajója és támadnak. Nyírjuk ki őket, majd a hírvivő vezérhajót, a Scavengert is. A Scavenger tetején és alján levő piros köröket kell lőni. Na, ezeknek lőttek. A scythiaiak elviszik a hajónkat a Citadellához. Most jön az a bizonyos üsd – vagy lődd – ahol éred fejezet. Amikor a Citadella bejáratához érünk, lőjük ki azt torpedókkal. Bent már gáz van, mert egy épülő csatahajóba botlunk. Menekülnünk kell. Nem sikerül és lezuhanunk. Kira elájult. Valahogy értesítenünk kell Odoékat. Sajnos teleportálni nem tudunk, mert nem elég az energia – mondja a computer. Álljunk szembe a computerrel és ekkor a bal oldalunkon van egy gép (az alja, mintha vidokazettákkal lenne tele). Klikkeljünk rá. Egy „bonyolult" plazmahálózatot találunk. A lényeg, hogy a fentről induló plazma alulra mindig olyan színhez érjen



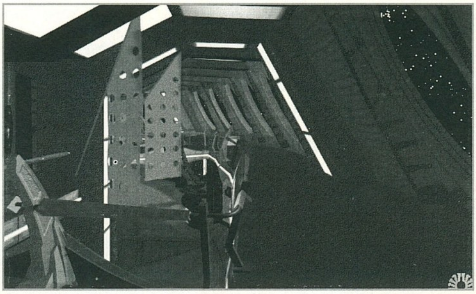


amilyenből kiindul. A plazmák csak ott keresztezhetik egymást, ahol nincs irány-meghatározó nyíl. Ahol barnás részek vannak, ott ki van égve a plazmavezeték. Vezessük mind az öt (vagy hány) plazmaáramot a helyére, majd kapcsoljuk be mindet. Ekkor kérdezzük meg a computert, hogy mit szólna egy kis teleportálgatáshoz. Aszongya, no problémó, de kell egy kis segítség a célállomástól is. Kúúúl. Mégiscsak kapcsolatba kell lépnünk Odoékkal. Menjünk a computertől balra levő ajtóhoz. Az ajtó mellett van egy rekesz. Nyissuk ki és vegyünk ki egy phasert. Ok. Menjünk vissza a helyünkhöz. Pont ott van egy repedés. Másszunk ki rajta. Forduljunk meg, menjünk el a hajó mellett, és menjünk a liftbe. Csak egy helyre tudunk menni. Liftezzünk oda. ...

Még mindig a falat nézed... akkor fordulj meg... Egy frankó kis „járócsőhálózat" liftekkel meg egyéb nyalánkságokkal. Innen nem lehet pontos tájékoztatást adni az apró részletekről. Lényeg. Nagy terem, öt kijárat. Az egyikben állunk. Tennivalók. Van három másik kijárat a mi kijáratunkkal egy magasságban. Ebből két kijáratban van egy-egy alagút a végükben egy-egy reaktorral (vagy valami ilyesmivel). Megkeresni azokat, bemenni, a reaktorokon egy-egy kapcsoló. Átkapcsolni. A harmadik kijárat egy lift lenne, de ha azzal elliftezünk semmiféle értelmes helyre nem jutunk, tehát azt hagyjuk pihenni. Az utolsó kijárat nem is igazán kijárat, hanem a csőrendszer vagy járdarendszer vagy akármi legmagasabb pontján fekvő egyedülálló liftje. Ezt csak akkor keressük meg, ha a két reaktor kikapcsoltuk (vagy be, a fene se tudja). Ha ezzel felmegyünk, egy nagy terembe jutunk, közepén egy irányító pulttal. A pult négy oldalán 10 gomb van, ezekből öt pár különböző színű (piros, sárga, kék, zöld, rózsaszín). Ha egy gombot kétszer megnyomunk, akkor egy olyan színű fénysugár, mint a gomb, leereszkedik a pult közepébe. Ha egyszer az egyiket és egyszer annak a párját nyomjuk meg, akkor az a bizonyos fénysugár a pult közepéből felfelé megy. Amikor a pultba megy valószínűleg kikapcsolunk valamit, amikor a pultból jön, akkor valószínűleg be. Ha mind az öt színt bekapcsoljuk, akkor az utolsóra egész erőmű látszik a pult közepén, de azt elpihen minden. Teendők. Teendők? Az öt párnak a variációinak a száma sok. Mindet kipróbálni? Nem, én inkább megmosom a hajam és megyek is. Valószínűleg itt kellene valahogy Havocnak megjelennie, ha a helyes színkombinációt eltaláljuk. Semmi utalás. Teendők még? Értesíteni Odoékat, hogy segítsenek má' elteleportálni innen. A hajóból? Onnan nem. Akkor honnan? A hajó mögött van egy rács, lehetséges hogy valahogy ki lehet nyitni. Nó utalás. Sorry, next time.

Elsőre nem volt túl meggyőző a játék, de egészen jól kikerekedett, csak ez a frányа puzzle... A grafika ... aki ezt mind kirenderelte meg is érdemli, amúgy nem rossz. Hangok... átlagosak. Hangulat... teljesen kúl. De... DX4/100 alatt nem ajánlom a játékot, mert a minimum DX2/66-on, amikor sok minden villog a képernyőn vagy mozog (az túlzás), akkor még a mouse se megy folyamatosan. Mellesleg nyugodtan ajánlom mindenkinek... nem megrettenni a grafikától!

Mr.T.



PC GURU

84%

Izgalmas kalandjáték Rebeles lövöldözéssel

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket június 25-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CD-ROM galaxis

Budapest,
VI. Teréz krt. 39.
Tel.: 111-6461
131-7751

5 %

– Minden CD árából

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Ultrasound OEM 10.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– Minden tagsági vásárlásakor az árából

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VR STUDIO

1056 Budapest,
Irányi u. 5. I. 2.
Tel.: 137-1160

10%

– VRC tagsági kártya vásárlásakor

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

300 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ROM

Budapest, VI. ker.
Teréz krt. 21.
Tel./Fax: 269-0232
132 mellék

5%

– Az összes általunk forgalmazott CD-re.

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER
Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

– MIRO hangkártyákra 10% kedvezmény

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD ARCHIVÁLÁS

Nagy Zsolt
1221 Budapest,
Mária Terézia u. 25.
Tel.: 226-0009
06-20 247-644

– 1900 Ft helyett 1800 Ft a CD archiválás.

Egy CD archiválásánál csak 1 kupon váltható be!

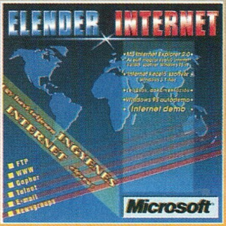
INTERNET JÁTÉK

1., Mi az ARPANET?
- a, Hazai Internet szolgáltató
- b, Internet keresőprogram
- c, Az Internet 1989-ben megszűnt elődje

2., Mi az ELENDER INTERNET?
- a., Hazai Internet szolgáltató
- b., Internet keresőprogram
- c., Internet protokoll

3., Milyen adatátviteli sebességre képesek a magyarországi telefonvonalak?
- a., 0-28.8 kbit/sec
- b., 28.8-64 kbit/sec
- c., 64 kbit/sec-2 Mbit/sec.

4., Hányan férnek hozzá ma Magyarországon az Internethez?
- a., 1.000-10.000 fő
- b., 10.000-100.000 fő
- c., 100.000-1.000.000 fő



A válaszokat 1996 június 15-ig várjuk a PC GURU címére, ELENDER INTERNET jeligére: 1399, Budapest Pf. 701/765

A helyes megfejtők között 20 db 1 hónapos ingyenes INTERNET elérést biztosító ELENDER INTERNET CD-t sorsolunk ki. A CD a fenti kedvezmény mellett rengeteg INTERNET-es progromot is tartalmaz.

Battleground

Gettysburg és Ardennes

EMPIRE
CD, 386DX-40, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 6MB RAM, 5MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

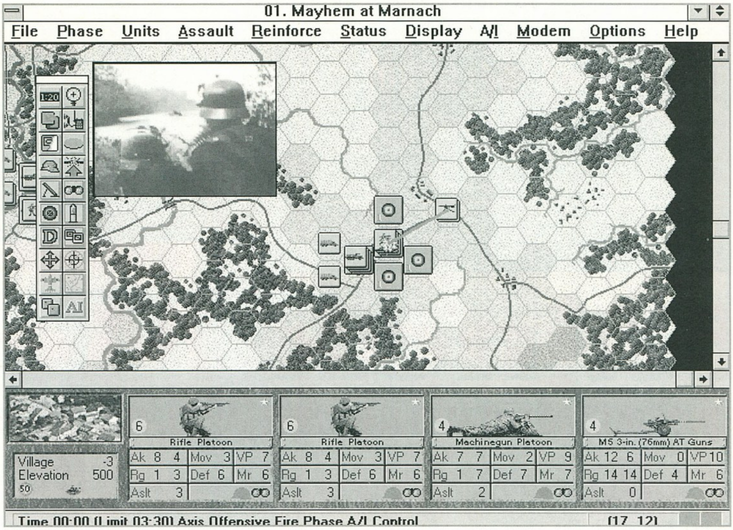
A számítógépes stratégiai játékokat sokan kedvelik. Úgy tűnik, most szezonjuk van, mert egymás után jelentek meg a jobbnál jobb példányok.

Többnyire két csoportba oszthatjuk őket: a real time stratégiai játékok és a körönkénti lépéseken alapulók. Mostanában mindkét kategória szerelmeseit elkényeztették a software-cégek, hiszen jó néhány kiváló progit jelentettek meg, mint pl. Command & Conquer, Warcraft 2, Civilization 2 és Settlers 2. Az Empire sem akar kimaradni a jó szórásból, így megjelentette a Battleground sorozat két tagját (BG Gettysburg és BG Ardennes) feljavított, „deluxe" kiadásban Windows alá (minek kellett ehhez mindenképp a fránya Windows, azt nem tudom, de mindegy).

Ez a sorozat a világtörténelem leghíresebb ütközeteit dolgozza fel főleg a részletességre és az élethűségre törekedve- hogy ez mennyire sikerült jól nekik, azt remélem a cikk végéig eljutva majd el tudjátok dönteni. Tehát akkor lássuk őket!

Battleground Gettysburg

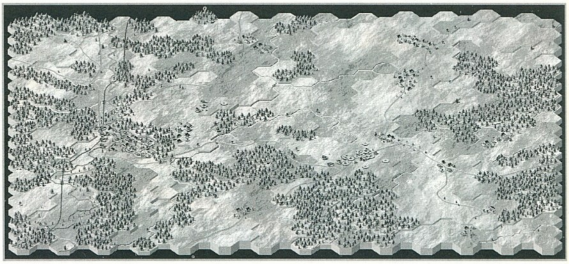
Az amerikai polgárháború egészét már számos programban feldolgozták: az első és szerintem máig legsikeresebb a North & South volt. Ez egy elég könnyed hangvételű, sok akcióelemet tartalmazó játék volt még Amigán. Azóta megjelentek már



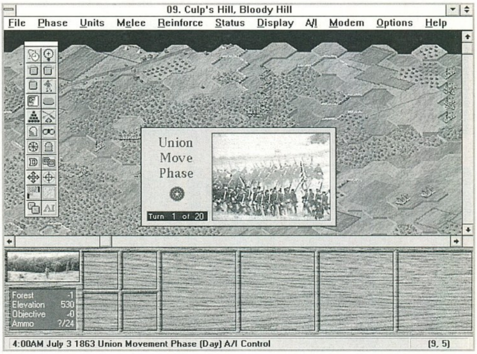
„komoly" játékok is e témában pl. a Civil War.

A Gettysburg-i csata az amerikai polgárháború egyik legnagyobb és egyben sorsdöntő ütközete volt. Az odáig nagyon sikeres, az északiak felkészületlenségét igen jól kihasználó déliek itt szenvedtek először komoly vereséget. A magyar lexikon a következőt írja róla tömören: „1863. július 1-3.: az amerikai polgárháború (1861-1865) legnagyobb csatája Gettysburg város (USA, Pennsylvania állam) mellett. A déliek R.E.Lee vezette serege súlyos vereséget szenvedett az északiaknak G.G. Meade főparancsnoksága alatt álló hadseregétől. A Gettysburg-i csata jelezte, hogy a polgárháború fordulóponthoz érkezett, amely után az északiak egyre inkább fölénybe kerültek."

Ez a csata képezi a program alapját- mindkét oldalt, tehát az északi vagy a déli csapatok vezetését is választhatjuk, vagy akár egymás ellen is megküzdhetünk. Az egységeket egy hatszöges térképen irányíthatjuk, melynek egyértelmű következménye, hogy az ütközet adott számú körre van osztva- külön kör van a mozgásra és tüzelésre. Ez szerintem teljesen felesleges



bonyolítás, hiszen a Panzer Generalban nem volt szükség ilyenre, mégis élethű tudott lenni- habár ott egy teljes kampányt csatáztunk végig, míg itt összesen 3 nap eseményeit idézhetjük fel. A térkép és a rajta helyet foglaló egységek 4 féle (2D Normal, 2D Zoom out, 3D Normal, 3D Zoom out) megjelenítési mód egyikében szemlélhetők. A sima 2D üzemmódok jól átláthatók, de már elszoktunk az ilyen viszonylag sivár térkép megjelenítéstől - egy térkép hatszögekkel felosztva és rajta az egységek ikonjai. A program viszonylag látványos újítását a 3D üzemmódok jelentenék, ezek viszont sajnos elég használhatatlanok. A 3D Zoom out üzemmódról szerintem szinte szót sem érdemes ejteni- ha lesz róla kép, akkor jól látható, hogy az egységek totál a felismerhetetlenség homályába burkolóznak. A térkép maga szépen néz ki így a képernyőn, azonban én akkor inkább kinyitok egy valódi térképet, és nem ülök ezért a képernyő elé. A 3D normál üzemmódnál lehet látni normálisan, hogy miből is áll az újítás: a terep itt is hexagonális egységekre van bontva, de az egyes hexagonok színével és vastagságával a terep domborzati jellemzőit is jelzik- az egészet pedig izometrikusan jelenítik meg. Az egyes hexagonokon az ott jellemző terepviszonyoknak megfelelő tereptárgyak láthatók, mint fák, farm, mező, út, stb. Szerintem ez így összességében nagyon látványos és még funkcionális is, azaz az ember gyorsan és jól átlátja a terepviszonyokat. Ezt segíti még az is, hogy az éppen kiválasztott hexagonról mutatnak plusz egy kis digitalizált képet. A rendszer részletességének érzékeltetésére elég azt hiszem egy adatot elmondani: egy mérföld (kb 1.5 km) terület 14 hexagont foglal el! (Ez már majdnem az a szint, hogy Józsi bácsit néhány lépéssel előreküldhetjük) Probléma sajnos az egységek megjelenítésével van. Az őket jelző ikonok valami iszonyatosan ramatyra sikerültek, nagyon hasonlítanak egymásra, így nehéz megkülönböztetni őket. A Panzer General-ban sem ment ez mindig gond nélkül, de ott azért az esetek nagy százalékában első ránézésre volt fogalmam, hogy milyen egység is az. Ez elrontja az összes korábban felsorolt előnyt, mert kusza és jellegtelen lesz az egész. A csapatok mozgatása és vezérlése gombokkal vagy mouse-zal történhet. Sajnos az egyes egységek menedzselésével kapcsolatos extra dolgok, mint utánpótlás és egyebek nem egy olyan jól felépített és átlátható menübe kerültek, mint a Panzer General-ban, hanem Windows-os menükből keresgélhetjük elő őket- ez szintén sokat ront a játszhatóságon. A konkrét összecsapásokkor itt is van animáció az ütközetről: bélyegméretű digi (avi) filmek mutatják egymás után a csapatok tevékenységét. Ez elég hangulatos, mégis azt kell mondanom, hogy a Battle Isle és PG animjai, bár nem ilyen élethűek, de hasznosabbak és élvezetesebbek, mert az animációból tudom meg az összetűzés kimenetelét. A játékban levő digi videok egy idő után már inkább csak időhúzásnak tűntek nekem, és a legkevésbé sem élveztem őket. Az egységeknek jó néhány adata van, melyek alapos ismerete alapvető feltétele sikerünknek – minden ezen áll vagy bukik. Míg az ember ezekbe beleássa magát az egy-két nap, és csak ezután kezdődik a stratégia kidolgozása – szóval idő-idő és még idő. Ha valaki szeretné,



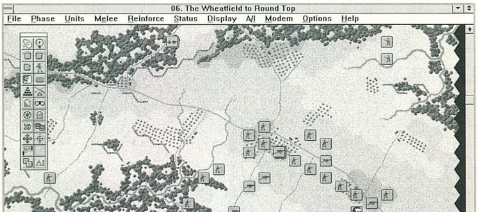
az játszhatja barátja ellen modemen keresztül is. A programhoz egyébként több extrát adnak: egy könyvet, mely az egyik résztvevő tiszt naplója a csatáról (beleolvastam, és elég érdekes az ő szemszögéből látni az eseményeket). Ezenkívül jár hozzá egy nagyméretű katonai térkép is.

BATTLEGROUND ARDENNES

Az Ardennek-ben lezajlott német áttörési kísérlet a második világháború egyik legérdekesebb mozzanata volt – nem véletlen, hogy filmfeldolgozás is készült róla (Halál ötven órája). Ismét idézném a magyar lexikont: „1944 december-1945 január: a II. világháború csatája a Nyugat-európai fronton. A végső vereséghez közel álló német fasiszták az ardennes-i frontszakaszon helyi fölényt teremtettek, és 1944. december 16-án ellentámadást indítottak. Áttörték a frontot és három nap alatt az áttörést 100 km-re szélesítették ki, és 110 km-t haladtak nyugat felé. Az amerikai és angol csapatok súlyos veszteségeket szenvedtek, és válságos helyzetbe kerültek, amelyből végül is a szovjet hadsereg Keleti fronton indított általános támadása (1945. január 12.) mentette ki őket, jelentős német erőket vonva el az ardennes-i frontról."

A programról ugyanaz mondható el mint a BG Gettysburg-ről, bár néhány eltérés azért akad. Míg ott a harc-videok értelemszerűen csak játékfilmek digitalizált jelenetei lehettek, addig itt ezek korabeli híradókból származnak, és így sokkal érdekesebbek és hangulatosabbak. Az Ardennes-i áttörést sok kis ütközetre bontották, így a részletesség hasonló. A térképről és az egységekről sajnos ugyanaz mondható el összességében itt is, ami nem túl pozitív. Újítás még, hogy a program tartalmaz egy Scenario Editor-t is. Most végül szeretnék néhány összefoglaló szót szólni a Battleground sorozatról. A játékok készítőinek érződik az a szándéka, hogy minél élethűben modellezzék a csatákat. Leginkább az egész az USA-ban nagyon népszerű hexagonos, táblás stratégiai játékokra emlékeztet-mintha egy ilyen játékot raktak volna át számítógépre (ezer apró rész-szabály, egy részletes hexagonokra osztott térkép, néhány bábu, iszonyatos összetettség és rengeteg erre szánt szabadidő jellemzi őket). A stratégiai játékok között ezek jelentik azt a kategóriát, mely szerintem csak néhány fanatikus stratéga érdeklődésére tarthat számot, akiket nem érdekel, hogy akár napokig üljenek egy szinte változatlan képernyő előtt és beleássák magukat a témába akár a legapróbb részletekig is. Szerintem csak időmilliomos profiknak ajánlott, Panzer General rajongók valószínűleg nem-igen lelik örömüket benne.

Charlie



PC GURU
65%

Rossz kezelhetőség, nagyon összetett és rengeteg időt igényel míg érdemben tudunk foglalkozni vele.

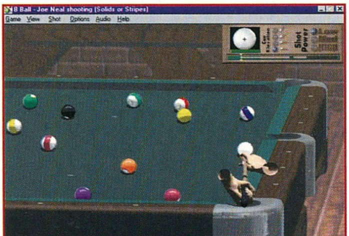
Pool Champion

Golyó őrület

MINDSCAPE
486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, 8MB RAM, 5MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A Mindscape jóvoltából, egy olyan játéknak lehetünk részesei, mely nem csak biliárd, hanem „mászkálós és RPG" is. Természetesen ez egy kicsit erős, de azért használtam ezeket a szavakat, mert a csupán „Pool" nem elég kifejező erre a játékra. Igaz játszogathatunk egyszerűen is (8-9-10... golyós Poolt), de nem ez a nagy dolog. De ne szaladjunk bele ennyire a vakvilágba.

A Pool Champion Windows alá készült, de támogatja a Win '95-öt is. Én erősen ajánlom hozzá a Win '95-öt, mert jóval gyorsabb vele a program, mint a sima Windows-zal.



A játék 640x480-as felbontáson fut teljes képernyőn. Nagyobb felbontáson egy megfelelő méretű ablakban „játszódik".

Standard módon is lehet játszani. Értem ez alatt azt, hogy lehet gyakorolni (Practice), játszhatunk a gép ellen (Player vs. Computer) vagy egy másik játékos ellen (2 Players). Néhány szóban megemlítem a játékban előforduló játékfajták alapszabályait:

8 Golyós (Eight Ball)

Az asztalon fen van 15 golyó (7 csíkos, 7 teli, 1 fekete) és a fehér golyó. A cél hogy a saját színünk összes golyóját (összes csíkos vagy teli) belökjük egy zsebbe és ha ezek meg vannak, akkor a feketét is a megfelelőbe. A játékosok addig lökhetnek folyamatosan, minden lövésükkel be löknek egy golyót egy zsebbe. Ha egyszer nem sikerül, a másik játékos lökhet.

9 Golyós (Nine Ball)

Az asztalon fen van a 9 golyó (a golyók számsorrendben 1-9-ig) és a fehér golyó. A játékosok célja, hogy a golyókat sorrendben lökjék a zsebekbe. Tehát először az 1-es sorszámút, majd a 2-es sorszámút... és így tovább. Aki előbb löki be egy zsebbe a 9-es sorszámút, az nyer. A játékosok addig lökhetnek folyamatosan, minden lövésükkel be löknek egy golyót egy zsebbe. Ha egyszer nem sikerül, a másik játékos lökhet.

10 Golyós (Ten Ball)

Ugyanaz a célja, mint a 9 Golyósnak, csak itt 10 golyó van.

15 Golyós (Fifteen Ball)

Az asztalon fen van a 15 golyó és a fehér. A játékosok célja, hogy minél több pontot gyűjtsenek a golyók zsebbe lökésével. Minden golyó annyi pontot ér, mint a rajta levő szám. Tehát a 15-ös golyó 15 pontot ér. Az győz akinek a játék végén (a 15 golyó zsebbe lökése után több pontja van, vagy előbb átlépi a 61 pontos határt, mert ekkor az ellenfélnek már nem lehet 61-nél több pontja) több pontja van. A játékosok addig lökhetnek folyamatosan, minden lövésükkel be löknek egy golyót egy zsebbe. Ha egyszer nem sikerül, a másik játékos lökhet.

14.1 CONTINUOUS

Az asztalon fen van mind a 15 golyó, plusz a fehér. A játékosnak úgy a zsebbe löknie a golyót, hogy előtte megmondja, hogy melyik golyót melyik zsebbe löki. Ha a kiválasztott golyó a kiválasztott zsebbe kerül, akkor a játékos 1 pontot kap ezért. A Pool Championban 25 pontig megy a játék. Ha 14 golyó be van már lökve és csak a 15. van hátra, akkor a 14 golyót fel kell állítani úgy, hogy a 15. helye kimaradjon. A 15. golyót pedig úgy kell belökni a kiválasztott zsebbe, hogy a felállított golyókat érje a 15. A játékosok addig lökhetnek folyamatosan, minden lövésükkel be löknek egy golyót egy zsebbe. Ha egyszer nem sikerül, a másik játékos lökhet.

ROTATION

Ez az egyik legnehezebb játék. Az asztalon fen van mind a 15 golyó, plusz a fehér. Válasszuk ki, hogy melyik golyót akarjuk belökni és hogy hova. Ekkor úgy kell löknünk a fehér golyót, hogy az először a legalacsonyabb számú golyót érje, majd aztán az általunk kiválasztottat. Ha még így is sikerül egy zsebbe löknünk a kiválasztott golyót, akkor profik vagyunk, és lökhetünk tovább. Ha nem, akkor az ellenfél jön. Minden golyó annyi pontot ér, ahányas szám van rajta. Az győz akinek a játék végén (a 15 golyó zsebbe lökése után több pontja van, vagy előbb átlépi a 61 pontos határt, mert ekkor az ellenfélnek már nem lehet 61-nél több pontja) több pontja van.

A játék igazán jó része az Adventure. Ekkor ugyanis az általunk kiválasztott helyeken különböző ellenfelekkel játszhatunk. Célunk az, hogy elég pénzt nyerjünk ahhoz, hogy elrepülhessünk Las Vegasba ($250), részt vegyünk a versenyen ($120) és persze, hogy megnyerjük. Miért mondtam, hogy RPG ? Tudom ez egy erős túlzás volt, de a

játékosunk tulajdonságokkal rendelkezik, amelyek minden győzelem vagy veszteség után változnak ezzel is befolyásolva további karrierünket.

Nos, szerintem egy nagyon hangulatos kis játékot alakított a Mindscape. A grafikája OK (sajnos renderelt), a hangjai OK-k. Szerintem nagyon újszerű a sok Pool között. Mindenképpen ki kell minden Pool rajongnak próbálnia.

Mr.T.

PC GURU
78%
Nagyon pofás adventure mód, bár a renderelt emberek kicsit érdekesek.

INFORMATIKA

Havonta **Hetente**

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

☐ CHIP Számítógép magazint	1 évre	4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
☐ Heti CHIP informatikai hetilapot	1 évre	3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)

1996. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

VIDEOBIT
Sony Multimedia Studio
Számítástechnika, szórakoztató elektronika

Komplett 486DX4-100MHz számítógép otthonra már **94.000.-** Ft + ÁFA áron, akár ***OTP hitelre*** is!

Számítógép alkatrészek és szórakoztató elektronikai termékek széles választéka a legkedvezőbb áron. Minden héten rendkívüli kedvezmények! Érdeklődjön!

CD írás azonnal is!

Budapest, XIII. Lehel út 18. Tel.: 302-0988, 302-0989, Fax: 129-4644

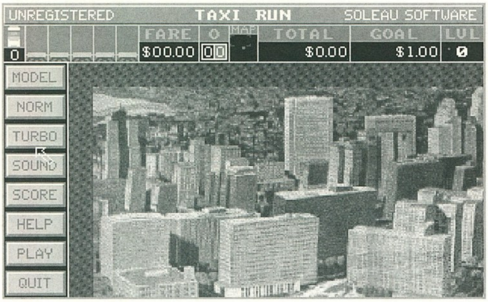
SONY
WESTERN DIGITAL
SAMSUNG

TAXI RUN V1.0

Ez a játék mint a neve is mutatja egy Taxis program, de háromféle stílus keresztezéséből születet. Az egyik a Space Taxi, a másik a Tubes (cső-víz), míg a harmadik egy puzzle játékra alapszik. Az anyagot Soleau apánk írta, ki arról nevezetes, hogy immáron minden harmadik szint után bonus játékot kapunk, ennek mibenlétéről nem tudok semmit mert addig soha nem jutottam el. Nehéz, sok türelmet és jó kombináló készséget igénylő játék.

A menük:

MODEL : az autó kiválasztása
SPEED : játék sebessége
TURBO : gyors taxi (dupla pontra)



évek óta szinte hetente ontja játékait a népnek. Ezek legtöbbje sajnos szót se érdemel oly borzasztó.

A Taxi Run egy 9x9-es, azaz összesen 81 kockára osztott város úthálózatán játszódik. Ezek a kockák avagy az utak természetesen jól össze vannak keverve. Nekünk az a feladatunk, hogy a taxinak kirakjuk, összerakjuk az utat úgy, hogy eljusson a taxit rendelő emberkéhez. Ha sikerült felvennünk az utast akkor még nem végeztünk, hisz el is kell fuvarozni a kért helyre. Jó munkánkért persze némi pénzmagot is kapunk. A játék (unregisztered) 5 szintből áll, de

SOUND : némi hang Ki/Be
SCORE : Top lista
HELP : segítség a játékhoz
PLAY : Start game
QUIT : Kilépés

Végezetül Soleau bátyó néhány ismertebb játékai. Ant Run, Bolo Adventures III, Isle Wars, Ladder Man I & II, Loader Larry, Mice Men, Numlo, OilCap, Spider Run, Wordle, Fuzzy W.

Soleau Software
163 Amsterdam Avenue
Suite 213
New York, NY 10023

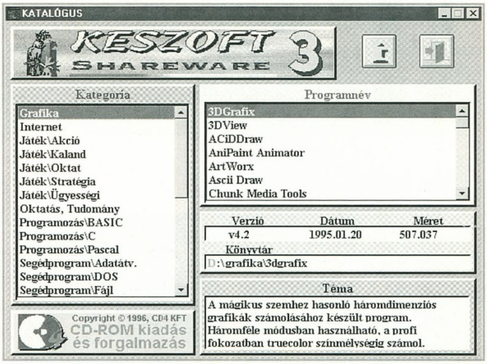
KESZOFT SHAREWARE 3

Immár a harmadik részéhez érkezett ez a kellemes Shareware CD. Akik megvették az előző kettőt annak igen ajánlom a harmadik rész beszerzését is, akik pedig nem ismerik azoknak elmondanám, hogy a CD-n közel 1000 DOS és Windows program található.

A programok könyvtárakként és témák szerint vannak csoportosítva. Ilyen témák például a játékok, a ma oly népszerű Internethez mindenféle hasznos segédprogram, grafika, oktató és tudományos programok, szövegszerkesztők, táblázat- és adatbázis-kezelők, programozás stb. Többségében apró kiegészítőkről van szó vagy a témának megfelelő komplett Shareware programokról. Látszik, hogy a CD-be igen sok energiát, munkát fektettek be, erre legjobb példa a CD-n található magyarnyelvű ismertetők és a rövid leírások az összes programról.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nekem elég kevés újdonságot nyújtott a CD, de csak azért mert én ebben a témában az utóbbi években szinte naprakész információkkal és programokkal rendelkezem. De aki nem ennyire felkészült annak igen ajánlom a CD-t, végeredményben egy korrektül összeállított program-válogatás.

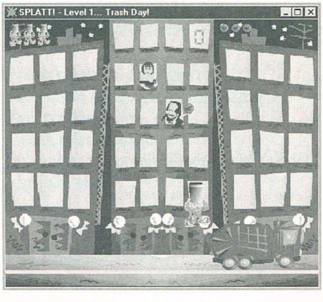
A CD-t az ECOBIT bocsátotta rendelkezésünkre.



SPLATT!

Szemetelnek! Szemetelnek!

A sokak által ismert Hofi ének refrénjét mintha csak erre a játékra komponálták volna. A programot Klik & Play-jel írták az install-t pedig Visual Basic-kel szerkesztették. Ez az a játék ami hűen tükrözi a magyarországi (főleg lakótelepi) szemetelési kultúrát. Az emberek kidobálnak az ablakon mindenféle tárgyakat, ételt, szemetet, és mindent amire már nincs szükségük. Hősünk Big Foot „A Nagyláb" a szemetes ember, ki éppen a kukásoknak fenntartott készenléti szobában pihenget. Kellemes délutáni szendergéséből a riadócsengő és a vörös fénnyel világító tábla riasztja fel.



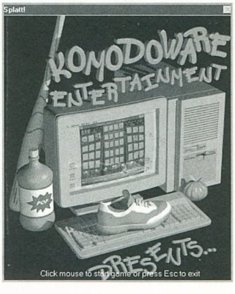
ALERT! TRASH DAY!

Bepattanva a riadó-kukásautóba már robog is a tett helyszínére, ahol a legnagyobb döbbenetére az emeletekről mindenféle tárgyakat dobálnak le az emberek. Big Foot barátunk se rest, felkapja vállára az élesre töltött kukáját, s ezzel igyekszik elkapni a lefele zuhanó szemetet.

A játék tehát az ügyességi, platform kategóriába sorolható. Feladatunk a szemetek elkapása amiért pontot is kapunk, persze ha ez nem sikerül, pontlevonásban részesülünk. A leeső tárgyak igen változatosak (akárcsak a valóságban), van itt minden, cipő, ág, étel stb.

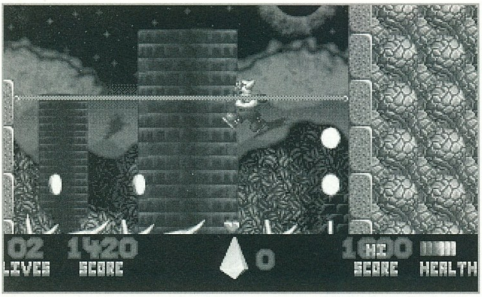
Összesen 12 arcot, azaz figurát láthatunk, ebből 6 a jó és 6 a rosszfiú. Kukánkkal lőni is tudunk, ha sikerül elkapni pár leeső labdát. S hogy a dolog ne legyen túl egyszerű, nem csak a lepotyogó tárgyakra és a dobáló alakokra kell figyelnünk, hanem az utcán rohangáló őrült kamaszokra és a vadul száguldó autókra is ügyelni kell. Tiszta Magyarország. A játék képei szépek, irányítása egyszerű és könnyű. A hangról csak annyit, hogy 2,2MB Wav és 1,8MB zene található a programban.

Komodoware Program Group.

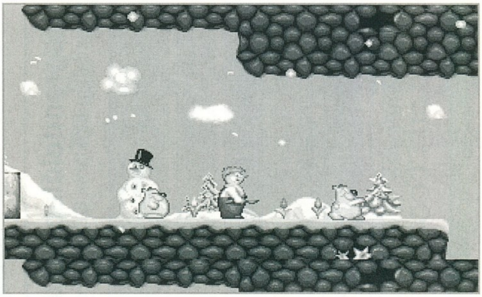


CHARLY THE CLOWN & EISMANN.

Mostanában elég szerény az ugra-bugra, gyűjtögetős játékok kínálata, e rést igyekszik betömni az itt ismertetésre kerülő két anyag, a Charly the clown és az Eismann. Mindkét játék a maga kategóriájában elég kellemes alkotás, igen jellemző rájuk a Super Frog-os, Super Mario-s behatás. Épp ezért inkább a fiatalabb korosztálynak, illetve a stílus kedvelőinek ajánlom. Mindkét játéknak az a célja, hogy megkeressük a pálya kijáratát.



Az első alkotásban Charly-t a bohócot kell irányítanunk. A játék grafikája nagyon szép és a zenéje is igen kellemes. Sajnos hogy mit is keres bohócunk, vagyis mi a játék végcélja, arról nem sokat tudhatunk meg, mivel a játék introja valahogy elmaradt. Kalandozásunkat öt élettel és egy buborékok kilövésére alkalmas fegyverrel kezdjük. Egyébként a buborék-jelleg végig kísér az egész játékon, hisz bohócunktól kezdve sok ellenség is buborékokból van felépítve, megrajzolva. Az ellenfelek igen változatosan és nagy számban fordulnak elő az egyes szinteken, de a játék előnyére válik, hogy nem nehéz legyőzni őket. A nehézséget egyedül a bohóc irányítása okozta, mert a pályák egyes szakaszaira csak ugrálva lehetett előrejutni. Ezeken a részeken igen picik a padkák, ráadásul sorozatban követik egymást, arról nem is beszélve, hogy mindegyik padkán egy-egy ellenség sétálgatott. A Charly egyes szakaszainál földalatti részeken kell átjutni, ilyenkor csak a közvetlen környezetünket láthatjuk. Szóval a játék picit nehéz és csak a kitartóbbaknak ajánlható.



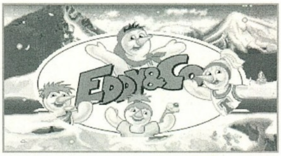
A második játék német nyelvterületről származik, de nem kell megijedni, nagyon kevés benne a szöveg. Számomra nagy élményt jelentett a játék (kár, hogy Amigára nem írták át).

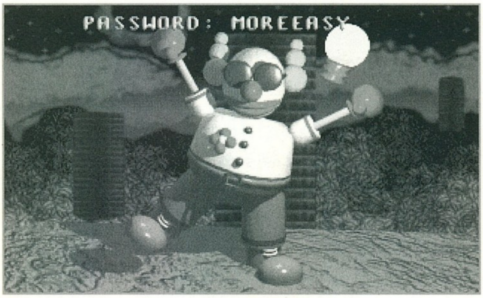
Nincs agyon cicomázva de szép, gyors, könnyű az irányítása, egyszerű és magától adódó a továbbjutás. Ínyencek kedvéért megemlíteném, hogy a játék zenéjét nem más, mint Chirs Hülsbeck barátunk írta, ez azt hiszem mindent elmond a játékról.

Hősünk itt egy aranyos kis hóember vagy hónő (választás szerint), ebből következően maga a játék az örök hó birodalmában játszódik. Itt az a cél, hogy a lehető legtöbb jégkrém összegyűjtése mellett megkeressük a szintek végét. A kritikus részeken, amikor már nem tudjuk merre is a merre, segít egy megjelenő nyíl. Ha esetleg meghalnánk, akkor nem kell újra kezdeni a szinteket, mert a játékot a kimentett pozícióból folytatjuk. Ezeket a kimentéseket a pályákon található jégkunyhók előtt végzi a program automatikusan. Ellenfeleink nagyon aranyos kis hómacik (első szint), majd a szint végén egy nagyobb mackó vár minket a kijárat előtt (hűtőszekrény). A ellenségeket itt nem lelőjük, hanem csak egyszerűen rájuk ugrunk, ez azért valamivel humánusabb.

Mindkét játéknak bőven elég egy mezei 4MB RAM-mal rendelkező 386-os gép, ja és nem árt valamiféle Blaster a gépbe, elvégre ez adja meg a játék igazi hangulatát.

Serverbubus





EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 96/4	995 Ft
☐	CD GURU 96/3	950 Ft
☐	CD GURU 96/2	850 Ft
☐	ECTS CD	750 Ft
☐	DOOM FOREVER	1290 Ft

Extra kedvezmények:

☐ ECTS CD + DOOM F. 1900 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7

...db * 120 Ft = ...Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12

...db * 170 Ft = ...Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12

...db * 70 Ft = ...Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

...db * 100 Ft = ...Ft

☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/3
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12

...db * 150 Ft = ...Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: ....Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről: ....Ft

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL POSTAI UTÁNVÉTTEL IS!

Négyszeres sebességű CD drive	9.500,-Ft
Hangszóró 2 x 7W, adapterrel	2.980,-Ft
Sound Blaster 16IDE OEM	11.992,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100	18.620,-Ft
VIDEO GALAXY GAMMA kártya (TV, Video input)	39.600,-Ft
GRAVIS Ultrasound Classic kártya OEM AKCIÓS	11.900,-Ft
GRAVIS Analog joystick	3.940,-Ft
GRAVIS Thunderbird joystick	8.800,-Ft
GRAVIS Phoenix joystick AKCIÓS	11.900,-Ft

Ajánlat a legújabb CD-kből

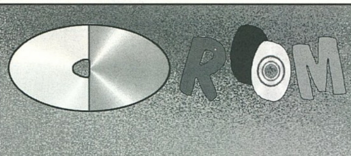
VIRTUAL KARTS	6.000,-Ft
GABRIEL KNIGHT	6.520,-Ft
THE DIG	6.900,-Ft
HEXEN	7.335,-Ft
INDYCAR RACING II.	6.580,-Ft
PRIVATE VIDEO MAGAZIN	4.540,-Ft

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ ®

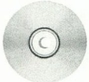
Értékesítés:
1089 Budapest, Golgota u. 6.
Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a.
Tel/Fax: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5.
Tel/Fax: 351-3192



PC CD-ROM Shop!

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok!
50 CD-ből 1-et féláron odaadunk! Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker., Teréz krt. 21. Oktogon Üzletház 29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132
Vidékre csomagküldő szolgálat!



CD ÍRÁS

24 ÓRÁN BELÜL, KODAK-, TDK ALAPANYAGRA

– AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
– Winchester bérlés
– Audio CD írás

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18.,
Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon!

CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS

Alapanyaggal együtt

1.900,- Ft.

Rövid határidővel, NON STOP szolgáltatás!
Megbeszélés alapján háztól házig szállítás.
A hírdetési bón felmutatásával csak
1.800,- Ft a CD archiválás!

Nagy Zsolt
1221 Budapest, Mária Terézia u. 25
Tel.: 226-000, 06-20 247-644

Megnyílt!!!
ÚJPESTEN a
Virtual World
új PC CD Shopja

Az Újpesti Centrum Áruház II. emeletén
(a 3-as metró végállomásánál)
Tel: 06-20 392-569

A régi bolt címe továbbra is:
Újlaki Üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/122 Fax: 250-5200

- **Vidékre csomagküldő szolgálat**
- **Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed**
- **A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni**

Virtual World

Lassú a gépe ? Akadoznak a videók ? Kevés a memória ?

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT !

486-os számítógépét Pentiumra alakítjuk kedvező feltételekkel !

486 DX4/100 256 Kb Cache alaplap+CPU -ról

PENTIUM Intel Triton 75 Mhz alp+CPU -ra	16,920 Ft
PENTIUM Intel Triton 100 Mhz alp+CPU -ra	22,920 Ft
PENTIUM Intel Triton 133 Mhz alp+CPU -ra	39,920 Ft

486 DX2/80 256 C. számítógép esetén a fenti árakra 6000 Ft felár számítandó

486-os és Pentium számítógépek egyedi igények szerint rövid határidővel ! Naponta csökkenö árak, heti akciók !
Hívjon a legkedvezöbb ajánlatért !

Áraink ÁFA-t nem, de 1+2 év garanciát tartalmaznak! A változtatás jogát fenntartjuk !

COMPEX 1132 Csanády u. 11. T/F: 129-6046

A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK -- A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK

VR STÚDIÓ

SZÁMÍTÓGÉP
HÁLÓZATI JÁTÉK
SZIMULÁTOROK
MULTIMÉDIA
CD KÖLCSÖNZÉS

NYITVATARTÁS:
Mindennap: 14-21
Hétfőn zárva
V. IRÁNYI u. 5.
Tel: 1371-160

VR SISAK
VRC KLUB

A LEGOLCSÓBB
INTERNET

GYERE ÉS JÁTSSZÁL
TALÁN INGYEN IS

Lépjél be a klubunkba és játsszál ingyen, használd ki a lehetőségeket !

CD ÍRÁS

Minőségi alapanyaggal együtt

1.800,-tól

AUDIO CD-t is!

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres. Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

Print Artist 3.0

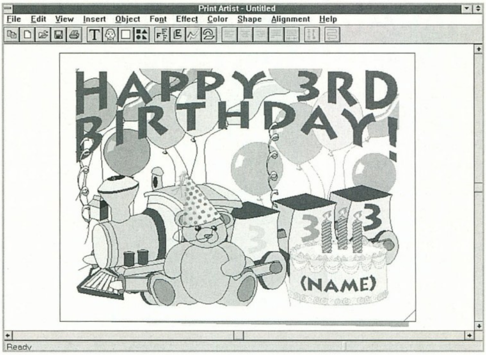
Otthoni DTP

Valamikor régen a C64 tulajdonosok igencsak imádtak egy programot, mely Print Shop névre hallgatot. Nos, akkor még a naptár igencsak egy 198x feliratot mutatott, szóval igencsak régen volt. Aztán változtak idők, megjelentek ezek a programok Amigán, majd PC-n is, kissé átdolgozva, kicsinosítva, de lényegében ugyanazzal a funkciókkal és lehetőségekkel. Igazából most mindenki azt várná, hogy ezekután azt mondom, hogy a Sierra által kiadott Print Artist 3.0 mindezektől teljesen eltérő alkotás. Nos, erről szó sincs, hiszen igen nehéz ebben a témakörben valami teljesen újat, valami eredetit alkotni. Azonban mint majd később látni fogjuk, a hátránya egyben az előnye is a programnak, hiszen a rengeteg ötletet az elmúlt évek alatt sikerült teljesen a felhasználó igényeihez igazítani. Ez az írás inkább csak kedvcsinálónak készül, hiszen nem lehet 2 oldalban leírni a kézikönyv 200-300 oldalát, legalábbis, nemigazán.

A kezdetben divatos Bitmap grafikát használó programok szerencsére teljesen kiszorultak mára a kereskedelemből, így a Print Artist is teljesen vektororientált grafikát használ a műveinkben. Ennek előnyeit mindenki egy pillanat alatt beláthatja a használat során, hiszen hatalmasra nagyítva is kiváló minőségű grafikát kapunk.

Elöljáróban talán nézzük meg a felkínált lehetőségeket. A hagyományos „kiadványokat" (levélfejléc, levelező lap, üdvözlő kártya, stb.) természetesen megtaláljuk a programban. Ezeket gondolom mindenki ismeri, hiszen minden programban készíthetünk ilyeneket. Van azonban egy-két újdonság is szerencsére. Envelope névvel illet a program egy borítékhoz nagyon hasonló szerkezetet, melyet hajtogatással és ragasztással érhetünk el. A másik újdonság is hasonló, hiszen ezzel is ilyen hajtogatós dolgokat tudunk készíteni, azonban itt lehetőség van 3D-set alkotni. Természetesen a megszokott kreálmányokban is találhatunk majd módosításokat, ezeket később vesszük szép sorban.

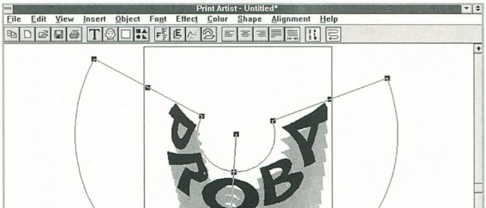
Változásokat tapasztalhatunk rögtön a program elején, ha egy új dolgot szeretnénk készíteni, hiszen be kell állítanunk a kívánt formátumot, ezek után minden művelet automatikusan erre a típusra értelmez a program. Nagy valószínűséggel új dokumentumot szeretnénk létrehozni az elején, hiszen a programhoz hiába keresnénk Open-nel kész munkákat. Azonban ez csalóka dolog, hiszen a CD dugig van elkészített

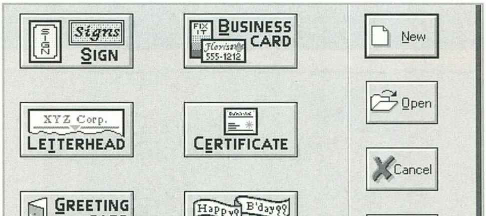


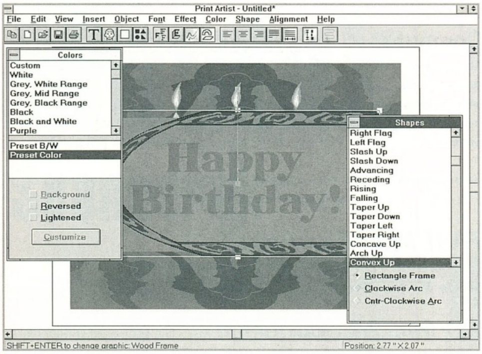
formátumokkal, illetve példamunkákkal, csak éppen a New funkciónál dönthetjük el, hogy egy kész munkát farigcsálunk át, vagy teljesen új (Blank) doksit kezdünk el. A választható alapmunkák iszonyatos tárházát tárja elénk a program, de ez sejthető is az installálásnál, hiszen jó pár percig zümmögteti a CD-t mire elkészíti a katalógust a lehetőségekről. Az elkészített dolgok csinos kis csoportokba rendezve várakoznak a felhasználásra, nem hiszem hogy akadna olyan területe az életnek, melyre nem találunk valami induló állapotot. Persze az új dokumentumnál sem kell nélkülöznünk a grafikai elemeket, hiszen bármikor használhatjuk a program támogatását.

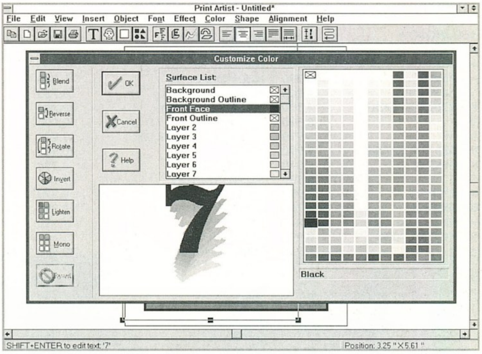
Ha már a grafikai elemeknél tartunk, akkor megemlítem a használható típusokat. Négy típus létezik, melyek a következők:

Graphic - a program által biztosított grafikai könyvtárból választhatunk itt színes vagy szürkeskálás képet









Fill - különböző stílusú fillezést kérhetünk a dokumentum egyes részeire vagy akár az egészre

Basic Shape - a szokásos alap elemekből (pl. háromszög) építkezhetünk ennek segítségével

Symbol - hasonlatos a Graphic-hoz, azonban itt mindig egyszínű leegyszerűsített formákkal dolgozhatunk, melyek színét természetesen bármikor megváltoztathatjuk.

A grafikai elemeken kívül természetesen szöveget is írhatunk a készülő műre. Az egyik előnye és újítása pontosan itt mutatkozik meg a programnak. Egyszerűen fantasztikus, hogy milyen sok nagyszerű effektet engedhetünk rá a kész text-re. Nem szeretném felsorolni a létező összes effektet, így csak a főbb típusokról írok néhány szót:

- **layer** – 3 fajta variációban elhúzza a szöveget, tehát elcsúsztatva több darabot tesz ki belőle
- **shade** – az ismert árnyék funkció
- **strata** – különféle típusú színátmeneteket takar a hangzatos csoportnév
- **shadow effekts** – 2 igen különleges árnyék effekt
- **zoom** – sok fázisban elhúzza a feliratot, folyamatos rajzolással
- **ladder** – hasonló a zoom-hoz, csak itt bizonyos távolságonként látjuk az eredeti feliratot az elhúzott csíkban
- **outline** – igen változatos effektek gyűjteménye

Természetesen az effekteket variálhatjuk is, így igencsak széles skálán mozognak a lehetőségeink. A használható fontokat természetesen a Windows alá felinstallált fontok határozzák meg, azonban extra beépített műveleteket is végezhetünk a kiírt feliratokkal, akár egyenként is csavargathatjuk és torzíthatjuk a betűket.

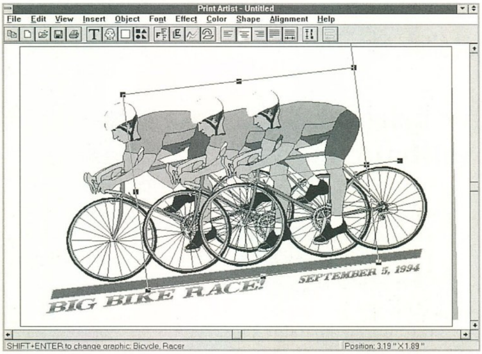
Minden grafikai és szöveg elemmel rengeteg műveletet tudunk végezni, talán ez a program másik nagy újítása. A vektor formátumból eredendően, mint már említettem, a kicsinyítés és nagyítás minden irányban és méretben gond nélkül megoldható. A forgatást is megszoktuk már, azonban itt belép a Skew funkció is, mellyel igen érdekes torzításokat érhetünk el. Ha kijelölünk egy objektumot, akkor nagyon kultúráltan egy befogó négyzetet látunk, melyen jól láthatóan jelölve vannak a lehetőségeink.

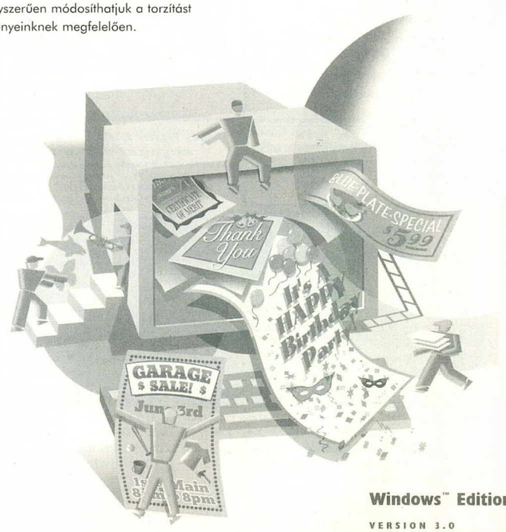
Külön érdekességet kínál a Shape menü a vállalkozó kedvű tervezőknek, hiszen itt rengeteg variálási lehetőséget kapunk arra, hogy az adott objektumot hogyan torzítsuk. A hagyományosnak mondható alakzatokra való kifeszítés mellett lehetőségünk van különféle csavarásokat és extra effekteket is végrehajtani az elemen. Megszokhattuk már a szövegek különféle görbékre való ráfeszítését is, azonban itt a már említett kultúrált módosítási lehetőségekkel nagyon egyszerűen módosíthatjuk a torzítást igényeinknek megfelelően.

Külön említést érdemel a program színkezelése is. Mint ahogy azt elvárhatjuk a dokumentumban lévő összes elem- és részelem színét, fillezési típusát átállíthatjuk, így igazából csak a fantáziánk szab határt a lehetőségeknek.

Úgy hiszem bemutatásképpen ennyi tökéletesen elég lesz a programhoz, hiszen aki komolyabban akar foglalkozni a dologgal, az úgy is el fog mélyedni a lehetőségekben és nem utolsósorban a remekül kidolgozott kézikönyvben. Legjobban talán azért tetszett a program, mert nem próbál meg mindenáron sablonos alkotásokat ráerőltetni a készítőre, de ugyanakkor nagy és kultúrált segítséget kínál azoknak, kik nem igazán igazodnak mondjuk egy üdvözlőlap készítésében.

Bear





PC CD

CLUB KoBaK

14000 PROGRAMS	1,180	JAVA	3,950
20 WARGAME CLASS.	4,720	JAZZ GUITAR	6,290
ACTUA SOCCER	8,990	**KINGDOM O'MAGIC**	**7,490**
ANGEL DEVOID	8,110	LOOKING AT ANIMALS	7,550
APACHE LONGBOW	5,860	MANIAC KARTS	5,810
ASCENDANCY	8,990	MISSION CRITICAL	HÍVJ
BAD MOJO	HÍVJ	NBA LIVE '96	HÍVJ
BLUES GUITAR	6,290	NHL HOCKEY '96	9,990
C & C COVERT OP.	4,200	**PC ENCIKLOPÉDIA**	**8,730**
C&C/WARCRAFT 2 TOOLKIT	**4,100**	PERFECT STRATEGY	6,480
CAESAR 2	8,320	RAYMAN	9,900
CAPITALISM	6,990	RIDDLE OF MASTER LU	9,990
CHRONICLES THE SWORD	**9,990**	RIPPER	10,900
CHRONOMASTER	9,370	ROCK GUITAR	6,290
CIVNET	8,180	**SILENT THUNDER**	**9,710**
CLIPDIC BUSINESS	**8,990**	SPUD	9,370
CLIPDIC DEUTSCH	**7,750**	STARTREK: FINAL U.	9,990
COMMAND & CONQUER	9,340	STONEKEEP	9,990
CONQUEROR AD 1086	8,990	SUPERKARTS	5,670
CYBERWAR	5,910	**TERRANOVA**	**10,940**
D	9,950	THE CIVIL WAR	8,850
DEFCON 5	9,330	THE LAST DYNASTY	7,970
DESCENT 2	8,990	THE LOUVRE	9,330
DISCOVERIES	5,990	**THE STONE OF WAK.**	**6,980**
DISCWORLD	9,470	TOP 101 SHAREWARE	1,610
DRUG WARS	6,490	TOP GUN	10,530
DUKE NUKEM 3D	7,990	**TOUCHÉ**	**9,460**
ECCO THE DOLPHINE	**7,380**	WARCRAFT II.	8,990
FANTASY GENERAL	9,930	WEREWOLF VS. COM.	9,330
FIFA SOCCER '96	8,990	WING COMM. 4.	9,990
GETTYSBURG	**9,410**	WITCHAVEN	7,980
HELLFIRE ZONE	5,480	WWW SKIT	1,690
HEXEN	9,870	ZORK:NEMESIS	11,710

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT!
LEGYÉL NÁLUNK TAG! TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
TAGOKNAK CD CSERE (70%) HAVONTA HÍRLEVÉL + ÁRLISTA!
NYITVA H-P : 9-18, SZ-V : 9-13.
1024.MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

Multi-Dokk COMPUTER

Örs vezér tér, 14.-es pavilon
(IKEA előtti körpavilonsor)
Tel.: 06-30 520-750
Nyitva: H-P 10.00 - 18.00, Sz 9.00 - 14.00

Computer, és **Multimédia termékek:**

Alaplapok,
processzorok,
winchesterek,
memória modulok,
monitorok,

Eredeti SoundBlaster és NuSound hangkártyák,
4x és 6x CD-ROM drive-ok,
aktív hangfalak
Gravis Firebird joy repülőgép-szimulátorhoz,
Formula T2 kormány-pedál autós programhoz,

valamint VGA kártyák, billentyűzetek, joystick-ok, floppy-k, egerek.....
és komplett számítógépek

FAST MOVIE kártyák:
Fast Aviator, Fast Movie F60, Fast Movie FPS 60,
Movie Machine Pro II.

CD írás 24 órán belül!
- CD-ről,
- winchesterről.

(Audió, videóanyagok archiválása)

PC CD-ROM klubunk megnyílt !!!
Újdonságokkal, tagoknak kedvezményekkel várunk minden kedves érdeklődőt!

Akciós GSM árainkról telefonon érdeklődjön!
GSM-hez kártyák, kiegészítők kaphatók!

TRANS-AM

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat : 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel./Fax: 251-7916 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

Számítástechnika és Multimédia

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit

Média Magic hangkártyák: Média Magic SCSI
Miss Melody Stereo hangkártya

CD DRIVE-K: *- 2x-es,4x-es,5x-ös,6x-os,8x-os sebességű CD drive-k*
- Külső és belső
- At, SCSI és saját vezérlős
*- Típusok: *ACER*
** SONY*
** PANASONIC*
** TOSHIBA*
** NEC*
** PIONEER*
** MITSUMI*
** SANYO*
** CREATIVE*

HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 120 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS 990,- +ÁFA
anyagár nélkül!
Audio CD írásnál a digitalizálás díja 40 Ft + Áfa / perc
RÖVID HATÁRIDŐ!
MEGBÍZHATÓ MINŐSÉG!

Creative 4x-es IDE CD ROM	7.200,-
Sony CDU 77E 4x CD ROM	8.800,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
SB16 PNP + 7W hangfal	14.600,-
2400/9600 Zoltrix FAX-Modem	4.200,-
28800 Fax-Modem+Hangkártya+Voice (belső)	24.600,-
850 MB Quantum IDE Winchester	23.600,-
4 MB/32 bites RAM	5.600,-
AMD DX4/100 CPU	5.600,-
AMD DX4/133 CPU	7.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471#Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 133-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körü szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

GAMELAND PC CD SHOP

DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. Tel: 283-0230 / 36

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő CD-k

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:

- az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
- barátoddal akár hálózatban is játszhatsz (Doom)
- CD vásárlás esetén **min. 10%** kedvezményt kapsz
- az ár 10%-áért egy hétig birtokolhatod a CD-t, és hozzászoktathatod szüleidet a megvásárlás gondolatához
- ingyenes tájékoztatót kapsz az újdonságokról

Figyeld akciós ajánlatainkat !

Mustek

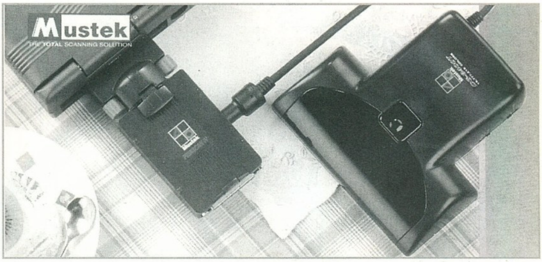
Scannerek

Egy régebbi míro-s cikkben említést tettem a míroSOUND PCM 12 és a PCM 20 radio hangkártyák hátsó panelén található speciális, az S-VIDEO-hoz hasonló csatlakozóról. Ez a csatlakozó a kártya hátlapjáról helyhiány miatt lemaradt MIDI + line in-out csatlakozó kiváltására hivatott. A csatlakozóhoz egy speciális kiegészítő doboz csatlakoztatható. Ennek a szerkezetnek a pontos neve míroSOUND Line & MIDI Extender Box. A kis dobozka oldalán több 3,5 mm-es jack és tuchel aljzat található.

Pontosan a következő csatlakozási lehetőségeket nyerjük: 2 db bemenet (AUX1, AUX2), 1 db kimenet (Line Out), 3 db MIDI csatlakozás (MIDI in, out, thru). Ezek természetesen mind szabványos kiosztásúak. Most pedig az újdonságokról.

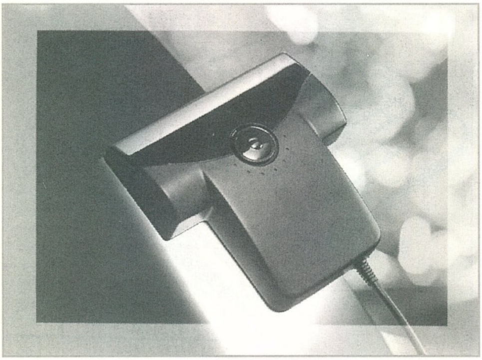
MUSTEK SCANNER-EK

Nincs olyan hónap, hogy ne találjon az ember valami érdekes újdonságot az Axico Kft. Dohány utcai üzletében. A mostani vizsgálódásom eredményeképpen néhány „friss" doboz akadt a kezembe. A dobozokon a gyártó neve után kutatva hamarosan meg is találtam a számomra ismeretlenül csengő MUSTEK nevet. A cég német illetőségű, és már több éve a piacon van különféle képolvasóival (scanner). A mostani kínálatban három termék szerepel, ez természetesen korántsem meríti ki a teljes termékskálát. Mindössze arról van szó, hogy a cég egyik fő profilja a PCMCIA kiegészítők felé irányul, és a MUSTEK ezen termékei a hordozható – portable – kategóriába tartoznak. TWAIN-SCAN Color 800A legelsőként említésre kerülő termék egy 800 dpi-s 24 bites kéziszkenner. A nevéből adódóan TWAIN rendszerű szoftverekkel működik együtt. A készülék 24 bites true color (16 millió szín), vagy 8bites graycale (256 szín szürkeskála) üzemmódokban használható. A készülékhez természetesen több szoftver is jár. A legfontosabb maga a TWAIN driver. A TWAIN Data Source for Windows alkalmassá teszi a készüléket, hogy minden TWAIN szabványt támogató grafikus, DTP, szövegszerkesztő, OCR, FAX és prezentációs szoftverrel együttműködjön. Ezek a szoftverek többek között: PageMaker, Corel



Draw és PhotoPaint, WordPerfect, PhotoShop, PhotoStyler, WinFax Pro, PicturePublisher stb. A készülék grafikus szoftver nélkül félkarú óriás lenne, hiszen nem biztos, hogy minden vásárló rendelkezik valamilyen képretusáló programmal (PhotoShop, PhotoPaint). Ezért a vásárló egy igen jól és egyszerűen használható grafikus programot is kap szkenneréhez. Ez pedig az iPhoto Plus grafikus szoftver. Az iPhoto Plus bár nem egy PhotoShop, de szolgáltatásaiban nem sokkal marad alatta professzionális társánál. Alkalmas a képek retusálására, a különféle effektekkel torzítható, ill. javítható a be szkennelt kép. Minden valamirevaló cég ad a szkenneréhez valamilyen OCR programot is. Az OCR rövidítés az „Optical Character Recognition" rövidítése, ami optikai karakterfelismerést jelent. Egy ilyen OCR programmal nagyban megkönnyíthetjük a több oldalas dokumentumok géprevitelét. A dokumentumot először be kell szkennelni (elég 256 gray minőségben), majd rá kell „ereszteni" az OCR programot. Ez a szkennelt képből text-file-t csinál, ami persze nem 100-os, ezért a konvertálás után manuálisan ki kell javítani. Ez a módszer még mindig egyszerűbb, mint újra begépelni az egész dokumentumot. A készülékhez egy ilyen OCR programot is kapunk bonuszként. PrinScan Color Plus csomagCG-8400T + PrinScan IV adapter. A szkenner majdnem minden tulajdonságában megegyezik az előzőkészülékkel. Az igazi változás, hogy kapunk hozzá egy printerportra való csatlakozási lehetőséget – PrinScan IV adapter. Ez egy speciális szerkezet, csatlakozást biztosít szkennerünk számára, miközben a nyomtatóport továbbvezetését is megoldja – tehát nem kell ki-be dugdosnunk a csatlakozókat. A hozzá adott szoftverek is megegyeznek az előzőével. Plug-n-Scan ColorCG-8000L + ScanCard adapter. Az utolsó készülék szett már kimondottan a hordozható kategóriába tartozik, hiszen a szkenner csatlakozását egy PCMCIA kártyán keresztül oldották meg – ScanCard adapter. Ez a szkenner is minden tulajdonságában megegyezik korábbi társaival, mindössze a teljesítményfelvételét csökkentették drasztikusan, szintén a hordozható kategória miatt.

SAKMAN



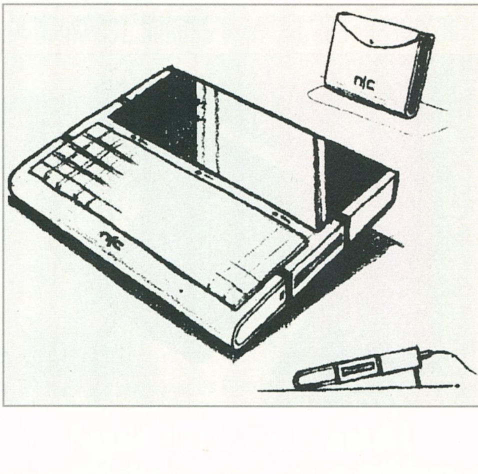
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az Axico Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 268-0330

INTERNET-PC

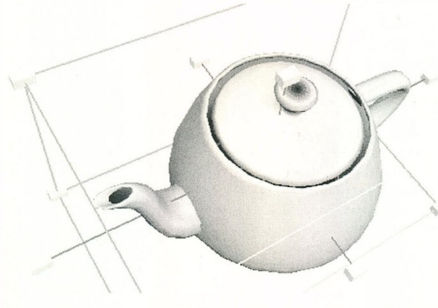
500 dolláros Internet-PC: megjelentek az év elején már beharangozott új "Web PC-k" első prototípusai. Ezeket az új számítógépeket olyan helyekre szánják, ahol még nincsenek PC-k vagy Mac-ek. A mai standard PC-ktől annyiban térnek el, hogy nem tartalmaznak merevlemezt és olcsó (35 dollár körüli áron kapható) processzorok köré építik. Kis méretük és olcsóságuk miatt várhatóan számos bevásárlóközpontban fognak megjelenni, mint információs rendszer, illetve a háztartásokban, a TV és video mellett alapvető tartozékká válhatnak egy-két éven belül. Sok PC-gyártó még csak a tervezési fázisnál tart, pl. az Oracle szeptemberre tervezi megjelentetni első ilyen PC-jét. Ez egy speciális notebook lesz, mely 8 MByte RAM-ot, Ethernet kártyát, PCMCIA csatolót és egyéb csatolókat fog tartalmazni; a gép agya pedig egy ARM7500-as processzor lesz. Azonban egy kábel-TV-s interaktív home-shopping szolgáltatásokat készítő cég (ViewCall America) már eljutott a kipróbálási fázishoz, és több mint 1000 darab berendezést tesztel. A Webster-nek hívott berendezésük egy normál Web-lapozót és TV-távirányítóhoz hasonló kezelőegységet tartalmaz. Belül egy 33 MHz-es ARM7500-as RISC processzor, 4 MByte RAM és 2 MByte ROM, egy 28.8 Kbps modem, az ARM RISC OS oprendszer, illetve egy printer port található. Köthető hozzá egy infrás billentyűzet opcionálisan, de alapvetően egy a képernyőn megjelenő és a távirányítóval kezelhető megoldást használ. A WEB-lapozó EEPROM-ban van, így időnként frissíthető. A Webster köthető a TV-hez is, így nincs szükségünk monitorra hozzá. A mindenki számára megvehető változat előreláthatólag júniusban kerül a boltokba, 300 dollár körüli áron. A Teknema nevű cég szintén kihoz egy ARM7500 alapú gépet, Easy Rider néven. Az 500 dollár körüli árú PC-ben lesz VGA-monitor, egér billentyűzet és egy ISA-slot is hálózati kártya számára. Még sajnos nem támogatja a Java alkalmazásokat, de várhatólag kihoznak majd Java Virtual Machine software-t az ARM processzorokra, és ezáltal megoldódik ez a probléma is. A Sun szintén készít olyan gépet- az ő változatuk egy 110 MHz-es Sun MicroSparc processzorra épül, 16 MB RAM-ot tartalmaz és köthető TV-hez. A prototípus neve NetPortal, de cégen belül csak „Internet Toaster"-nek nevezik. A Sun másik fontos újítása, hogy kihoztak háromféle ún. Java-chip-et, melyek sokkal gyorsabban képesek végrehajtani a Java alkalmazásokat (de csak azt), mintha azok a standard processzorokon, egy software alapú Java engine-en keresztül futnának. A legkisebb processzor-változat, a picoJava, mely mindössze 25 négyzetmilliméter alapterületű. A microJava már kétszeres méretű, és főleg telekommunikációra tervezték. A legnagyobb változat a microJava, melybe már multimédia bővítéseket is beépítettek, így számos 3D gyorsító funkciót is tartalmaznak. Valószínűleg normál PC-kben is fel fognak tűnni, mint Java cooprocesszorok. A Philips az Oracle-vel közösen tervezte meg a P-100 nevű speciális telefont, mely a normál funkciók mellett E-mail-t is képes fogadni és küldeni, melyet a beépített alfanumerikus billentyűzeten pötyöghetünk be. Az Apple sem akar kimaradni a buliból- az ő változatuk a Pippin, melynek mérete kb. egy mai átlagos játékkonzoléval egyezik meg. A funkciója is hasonló lesz, hiszen azoknak szánják, akik Internetezni és CD-s játékokkal játszani akarnak. A televízióra is köthető, 64-bites processzorra épülő „multimédia-terminál"-t CD-ROM-mal, modem-mel és négy programmal együtt fogják árusítani 500 dollárért. Érdekesség, hogy a Mac billentyűzete és a mouse csatlakoztatható hozzá, valamint, hogy a Pippin software futtatható Macintosh-on. Az Amiga Technologies az Amiga Surfer-rel száll be a versenybe, mely egy megfelelően kibővített A1200-as 1200 márkáért: újdonság a 260 megás winchi, a 14.400-as Fax-modem és a MindWalker nevű Internet-lapozó. Összefoglalásképpen csak annyit, hogy mint látható minden cég lassan megjelenteti a saját változatát, így valószínűleg a PC-k mellett megjelenik egy új kategória, az NC- Net Computer.



GENOA 3D GRAFIKUS KÁRTYÁK STRATOS

A Stratos az Diamond EDGE-ről már ismert NVidia NVI/STG2000 chip-

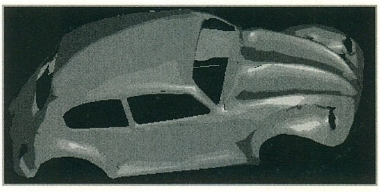
re épülő 3D multimédiás gyorsító. Ez a chip a „kisebbik", azaz a DRAM-ot kezelő NVidia változat – ősszel érkeznek a VRAM-os kártyák. A Stratos tehát nagyjából ugyanazt tudja mint az EDGE: Quadratic Texture Mapping, 64-bites gyorsítás, SRS 3D hangrendszer, video-texturing, dubble-



buffering, speciális effektek (köd, átlátszóság, füst). A speciális 3D funkciók mellett a videolejátszást szintén gyorsítja a kártya – támogatja az Indeo 3.2, Indeo Video Interactive, CinePak és MPEG szabványokat. Windows 95 Direct Draw driverekkel szintén ellátták, a Direct Sound-támogatás révén pedig az új Win95-játékok gond nélkül és jó hangminőségben futnak rajta. A kártyán található egy SEGA game port, mely két gamepad kezelésére képes. A Genitron Technology révén sokkal jobb minőségű kép érhető el vele (erősíti a video-jelet és élesíti, kontrasztosítja a képet). A kártyához jár a SEGA Virtua Fighter Remix, illetve a Midisoft Sound Impression (audio mixer) és Midisoft Recording Session (Midi-sequencer). A SEGA PC által kiadott játékok futni fognak rajta.

PHANTOM 3D

Az előző számban már írtunk az S3 új 3D chip-jéről a VIRGE-ről. Itt az egyik első kártya, mely ezt a processzort használja. Miket is tud? 64-bites grafika- és videogyorsítás, 3D funkciók, 4MB-ig bővíthető és Windows95 Plug and Play kompatibilis, 64-bites adatút, 24-bites 135 MHz-es RAMDAC, dual clock synthesiser, 2D funkciók átvétele CPU-tól. Minden fontosabb 3D gyorsító funkciót támogat a kártya, emellett az S3 Streams Processzor révén hardware-gyorsított videolejátszásra is képes. Támogatja az Indeo és Cinepak video-szabványokat és a software-gyorsított MPEG-1 lejátszást. A kártya bővíthető egy VESA Advanced Feature Connector-on keresztül, van rajta VESA DDC, és ismeri a DPMS szabványt is. Természetesen minden fontos operációs rendszerhez és programhoz (Windows, Win NT, Win95, OS2 Warp, ADI 4.2, AutoCAD) mellékelnek hozzá drivert.



Charlie

PROCESSZOR-HÍREK AZ ÚJ SEBESSÉG-INDEX

Az Intel i-Comp-Index-ének ellensúlyozására az AMD, IBM Microelectronics, Cyrix és SGS Thompson egy új sebesség-skálát hoztak létre az x86-kompatibilis processzorokhoz, P-Rating néven. Ez a név az Intel Pentiumára utal, ugyanis az új skála megjelölései azt mutatják meg, hogy milyen frekvencián működő Pentium-mal nyújt megegyező vagy nagyobb teljesítményt. Ennek megállapítására a Winstone 96-t használják a következő egységes konfiguráción: Titan alaplap, 16 MByte DRAM, 1 MByte PB Cache, Quantum Fireball EIDE winchester és Matrox Milleneum grafikus kártya. Tehát egy P-166 jelzéssel ellátott processzor legalább olyan gyors, mint egy 166 MHz-es Pentium.

AZ INTEL ÚJ PROCESSZORAI

1997 őszén az Intel meg akar jelentetni egy még nagyobb teljesítményű Pentium Pro processzort, a kódneve Deschutes és 300 MHz-en fog ketyegni. Még a Deschutes előtt tervezi az Intel, hogy kihozza a Klamath kódnevű Pentium Pro-t. A Klamath 200 MHz-en fog működni, és a Deschutes-csal egyetemben számos multimédia-bővítést fog tartalmazni. Mindkét chip-re jellemző, hogy nem lesz beépített L2 Cache, hogy ezáltal csökkentsék az előállítási költséget és az árukat. A jövő év elejéig az Intel az összes általa gyártott processzor-típust fel akarja vértezni az MMX nevű multimédia bővítéssel. Az első ilyen processzorok a P55C jelzésűek lesznek, és 1996 utolsó negyedévében jelennek meg a piacon. További hír az MMX-szel kapcsolatban, hogy az Intel és az AMD megegyeztek abban, hogy ugyanazt a kibővített utasításkészletet alkalmazzák processzoraikban, így a két gyártó processzorai teljesen kompatibilisek lesznek egymással. A szerződés nagy vesztese egyelőre a Cyrix, akit kihagytak belőle. Ő is fejlesztette a saját multimédia-bővítését, de valószínűleg megpróbál majd ő is megállapodni az Intel-lel. A NexGen Nx686, mely a cégnek az AMD által történt felvásárlása után már AMD K6 név alatt fut, kompatibilis lesz az MMx-szel. Az Intel gyártani fog új alaplapokat, melyek az új processzorok összes speciális funkcióját kihasználják. Ezeket az alaplapokat tartalmazó PC-k képesek lesznek videó valós idejű digitalizálására, tömörítésére és lejátszására, lesz rajtuk video-kimenet TV-hez és videóhoz, valamint az új USB (Universal Serial Bus) portok. Végül még néhány hír egyes processzorok várható megjelenéséről: az év vége előtt megjelennek a 200 MHz-es Pentiumok, így a 100-as Pentium lesz a belépő kategória; az AMD K5 processzorának felturbózott változata, mely kb. egy 150 MHz-es Pentiummal lesz egyenértékű, csak év vége felé jön; a 180 MHz-es AMD K6 szintén az év utolsó negyedében várható, és sebessége egy hasonló órajelű Pentium Pro-éval egyezik meg; végül a Cyrix már gyártja a 100, 110, 120 és 133 MHz-es 6x86-osait- a 133 MHz-es változat kb. egy 166-os Pentium teljesítményét éri el.

Pixel újdonságok

Diamond grafikus kártyák

3D GYORSÍTÓK

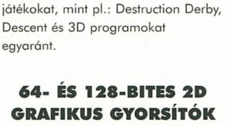
A Diamond EDGE-et valószínűleg mindenki ismeri, de azért aki nem hallott volna róla- ez volt az első széleskörű használatra szánt, elérhető árú 3D grafikus gyorsító-kártya. Ami egyedülállóvá teszi máig az, hogy az NVidia chip révén a grafikus és 3D gyorsítás mellett lényegében az összes fontos multimédia funkcióval felruházták: pl. van rajta egy 350 MIPS-es audio engine. Ez magába foglal egy 16-bites, 32 hangos wavetable szintetizátort, és Sound Blaster, illetve General Midi kompatibilissé teszi a kártyát. A kártyán található egy SEGA gameport, mely két darab gamepad kezelésére képes. A videolejátszást szintén gyorsítja a kártya- a software-es MPEG-lejátszóval pedig a teljes képernyős MPEG megjelenítésre képes. A DirectX és Direct 3D szabvány támogatása révén minden fontosabb alkalmazással és játékkal együttműködik a kártya. Az Edge mellé adnak rá optimalizált játékokat, mint a Virtua Fighter Remix, Nascar Racing és Panzer Dragoon. Két változata van: a Diamond Edge 3000 és a Diamomd Edge 2000. A 3000-es a gyorsabb- az NVidia NV1 chip-re épül, 2 MB VRAM-t tartalmaz, mely 4 MB-ig bővíthető és a RAMDAC 170 MHz-es, míg a 2000-es az SGS Thompson STG2000 chip-et használja, 1 vagy 2 MB DRAM-t tartalmaz és 135 MHz-es a RAMDAC rajta.

STEALTH3D 2000

Az S3 legújabb fejlesztését, a ViRGE-t használja fel ez a kártya, mely egy nagyteljesítményű 64-bites 2D és 3D gyorsító. Minden fontos, egy ma korszerűnek számító kártyától elvárható 3D funkciót tartalmaz: Texture mapping, MIP-mapping, Video-texturing, Gouraud-shading,... Természetesen támogatja a Microsoft által bevezetett Direct 3D és DirectX szabványokat is, melyek kompatibilissé teszik a Windows 95 alatt futó alkalmazásokkal és játékokkal. A videolejátszást szintén gyorsítja hardveresen, míg az MPEG-lejátszás software-es úton történik. A maximálisan 120 Hz-es képfrissítése igen ergonómikus képet eredményez. 2 illetve 4 MB EDO RAM rakható rá, a RAMDAC pedig 135 MHz-es. Multimédiás bővítések (Hardware MPEG modul és TV-tuner) kaphatóak lesznek hozzá, melyeket a saját (S3) szabványú, igen gyors csatolóval illeszthetünk rá. A kártyához mellékelnek megfelelő software-t is: speciálisan a kártyára optimalizált játékokat, mint pl.: Destruction Derby, Descent és 3D programokat egyaránt.

64- ÉS 128-BITES 2D GRAFIKUS GYORSÍTÓK

STEALTH VIDEO 1000



Ez a kártya az Alliance ProMotion-AT24 128-bites, GUI gyorsító chip-re épül, mely révén nagy teljesítményt nyújt igen kedvező áron. A kártya memóriája 2 MByte-ig bővíthető, de már 1 MByte-tal is képes true-color megjelenítésre és True Color video-lejátszásra (a DirectDraw és a DCI használtával teljes képernyőn, 30 frame/sec-en játssza le a videokat). A képmegjelenítés rendkívül ergonómikus a maximum 120 Hz-es képfrissítésnek köszönhetően. Minden fontosabb operációs rendszert támogat, Windows 95-t GHT driverrel. Támogatja a PCI busz 2.1 szabványt (66 MHz) is.

STEALTH64 VIDEO 2001

Ez egy 64-bites grafikus gyorsító, mely az S3 TrioV+ (765) processzort használja. A kártya egyik legfontosabb jellemzője, hogy mind a Windows-os alkalmazások, mind a DOS-os játékok kiváló sebességgel futnak rajta. Ahogyan azt már megszokhattuk, a driverek itt is kiválóak, és jelentősen megdobják a kártya teljesítményét. A kártyán 135 MHz-es RAMDAC található, és 1 illetve 2 MB, gyors EDO RAM rakható rá. A videolejátszást hardveresen gyorsítja, míg az MPEG lejátszás software-es úton történik. Fontos még kiemelni a multimédiás bővíthetőségét: illeszthető hozzá hardware MPEG lejátszó és TV-tuner is. Ha ez utóbbit rárakjuk a kártyára, akkor képes lesz videoból kép-, illetve klip-digitalizálásra is.

STEALTH64 VIDEO 3000

Ez a grafikus kártya az S3 Vision968 VRAM gyorsítóra épül, mely rendkívül gyors megjelenítést tesz lehetővé Windows alatt, így bármely nagy teljesítményt igénylő 2D grafikus alkalmazáshoz megfelel. 120 Hz-es képfrissítés érhető el vele még 1024x768 felbontás mellett is, ami nagyon ergonómikus képmegjelenítést eredményez. A különféle digitális video-formátumok lejátszását hardveresen gyorsítja, míg az MPEG lejátszás software-es úton történik. 2 vagy 4 MB VRAM rakható rá (4 MB-tal képes 1280x1024 true-color és 1600x1200 hicolor üzemmódokra is).

VIPER 128 VIDEO

Rendkívül gyors 128-bites gyorsító, mely a TsengLabs új ET6000 processzorát használja. Ez a chip ismeri az új MDRAM (Multibank DRAM) memória technológiát, mely révén DRAM áron VRAM funkcionalitást érhetünk el (a kártyán alapban lévő 1.5 MB MDRAM 2 MB VRAM-nak felel meg). Az új technológia rendkívül gyors (1 GB/sec) adatátvitelt tesz lehetővé- az alap 1.5 MB RAM pedig akár 4 MB-ig is felbővíthető. Nagy felbontásban is képes nagy képfrissítéssel működni (1024x768 felbontás 120 Hz-en, illetve 1280x1024/true color/75 Hz),

ami nyugodt, ergonómikus képet eredményez. A videolejátszást természetesen gyorsítja – a DirectDraw, Direct Video és DCI révén képes teljes képernyős, true color videolejátszásra 30 frame/sec-en. Az MPEG lejátszás software-es úton történik, de kapható lesz hozzá hardware MPEG modul is. A kártyához természetesen adnak minden fontosabb operációs rendszerhez drivert (Windows, Win NT, Win 95, OS2 Warp). Támogatja a PCI busz 2.1 szabványt (66 MHz) is.

Charlie

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 266-6059

Multimédia

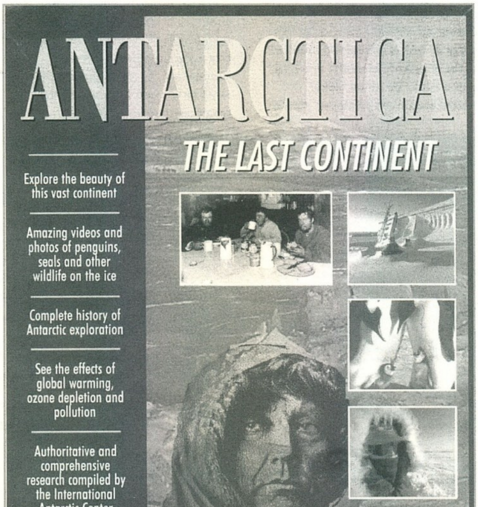
CD-ROM-ok

Ebben a hónapban két földrajzi vonatkozású multimédiás CD-ROM-mal ismerkedhetünk meg.

ANTARCTICA

Ez a CD-ROM egy mágikus, fagyos földrészre kalauzol el minket, amit déli sarknak, másnéven Antarktisznak nevezünk. A program, mint azt a multimédiás alkalmazásoknál már megszokhattuk Windows alól fut, így gyerekjáték az installálása. A minimális konfiguráció: 486sx-25, 4MB RAM, 2X CD-ROM Drive és egy Soundblaster vagy ezzel kompatibilis hangkártya. Ha elindítjuk rögtön egy főmenüben találjuk magunkat. Itt most csak a főbb menüpontokat ismertetném:

- Search: Tetszés szerinti szó keresése az adatbázisban
- Copy: Az aktuális témakör képes és szöveges anyagának másolására kapunk lehetőséget, amit később tetszés szerint felhasználhatunk, illetve itt nyílik rá mód, hogy kinyomtassuk ezeket.
- Tours: Gondosan összeválogatott rövidfilmeket nézhetünk meg, emellett rengeteg hanganyag is a rendelkezésünkre áll.
- See Also: Itt rendezve találhatjuk meg a témaköröket. Nagy segítséget jelent, ha nem tudjuk pontosan hol is keressük, ami minket érdekel.
- Go Back: Visszalépés az előző képernyőhöz.
- Contents: A tartalomjegyzékbe kerülünk.
- Exit: Kilépés a programból.

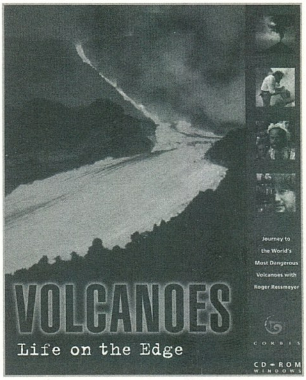


VOLCANOES

A fagyos vizek után térjünk át arra a jelenségre, amit a Földünk belsejét kitöltő forróság hoz létre. Mi másra is gondolhat ilyenkor az ember, mint a több száz méter magasra emelkedő tűzhányókra. Vajon milyen lehet egy ilyen képződ-ménnyel együttélni, tudják-e az ottlakók, hogy milyen hatalmas erőkkel néznek szembe? Többek között erre és még sok minden másra találhatjuk meg a választ a nemrég megjelent Volcanoes című CD-n. A program működéséhez, akárcsak az Antarctica-hoz szükségünk lesz egy Windows-ra és négy helyett 8MB RAM-ra. A menüt ügyesen megoldották. Egy íróasztalon különböző tárgyakat láthatunk. Ezek segítségével férhetünk hozzá a nem kis munkával összegyűjtött információkhoz.

Lássuk mik is ezek:

- Fényképezőgép: Join Roger Ressmeyer fotóihoz férhetünk hozzá, amiket 14 hónapos utazása során készített, többek között a St. Helen, Pinatubo, Unzen, Kilauea és még sok más gyönyörű helyszínen.
- Maszk: Megismerhetjük az embereket, akik a vulkánok közelében élnek, dolgoznak.
- Gázmaszk: A tudósokról tudhatunk meg egy pár dolgot, akik időt nem sajnálva azon



fáradoznak, hogy minél jobban kiismerjék ezeknek az „időzített bombáknak" a működését.

- Újság: Megtörtént katasztrófákról olvashatunk.
- Földgömb: Fedezzük fel az ismert vulkánokat! Egy interaktív sztori képekkel, térképekkel és dokumentumokkal illusztrálva.
- Filmtekercs: Egy komplett slide show-t készíthetünk magunknak.

Végezetül annyit, hogy mindkét CD-t bátran ajánlhatom azoknak, akik szeretnék megismerni legalább egy kis részét az őket körülvevő világnak.

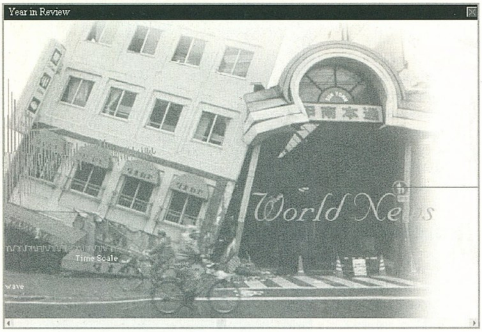
Ant the Freelancer

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagott a KoBaK PC CD Kft. biztosította.

1024 Budapest, Margit krt. 29/b Tel.: 325-0484

Microsoft
Hírek - újdonságok



BOOKSHELF 1996-97 EDITION

A Bookshelf legutolsó megjelenése óta eltelt egy év, és most itt az új '96-97-es változat. Az új kiadás immár kilenc teljes enciklopédia anyagát tartalmazza. Ebből hét már ismerős lehet régebbről, ezeknek az update-elt változata lett felhasználva. A két új jövevény a MS Bookshelf Internet Directory 96 és a Concise Encarta 96 World Atlas.

A program immár teljes Win'95 támogatással készült. Olyannyira, hogy bár fut 3.1 alatt is, de a grafikus kezelőfelület ott is teljesen úgy néz ki, mintha Win '95 alatt lennénk. A képernyőn egy lebegő toolbar formájában jelenik meg a program indító és keresőfelülete – ez a QuickShelf. Ez alapban csak 4 ikonból áll, de a „customize" opcióval felpakolhatjuk az összes lehetőségre vonatkozó ikont egy sorba. A gyors elérés szempontjából mindenképpen előnyös, de aki a régi Windows grafikus felületéhez van szokva, annak idegenül fog hatni. A program természetesen indítható „rendesen" ablakból is.

Mit is tartalmaz egy ilyen „szoftver", mire lehet használni, és persze hogyan?

A BookShelf a nevéből adódóan egy könyvespolc, ahonnan az éppen adott témához kapcsolódó „könyvet" egyszerűen csak „le kell emelnünk". Politikai és gazdasági szótár, értelmező kéziszótár, világatlasz, '96-os világtörténelmi almanac, mindez egy CD-re zsugorítva. Gyakorlatilag egy olyan adatbázis, amelyben egy címszó alapján keresgélhetünk. A különféle „könyvek" közti keresztutalások elérése igen egyszerű és gyors, sokkal egyszerűbb, mintha valódi könyveket lapozgatnánk. A címszavas keresgélés mellett keresztbe kasul mászkálhatunk a könyvek között, és ha éppen felkelti valami az érdeklődésünket, akkor kedvünkre olvasgathatunk. Természetesen kis hazánkról is találhatunk néhány érdekes információt a lemezen, amit érdemes is elolvasni.

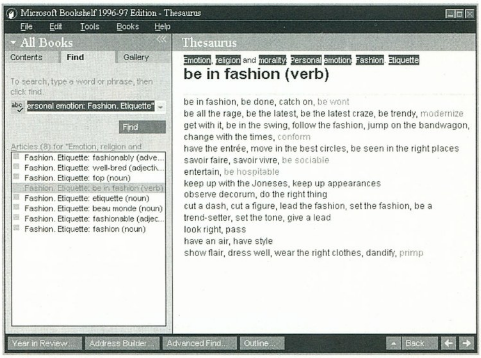
AUTOROUTE PLUS

A Microsoft több kisebb céget olvasztott magába az elmúlt évben. Az egyik ilyen cég a Nextbase. Ez a cég legfőképpen térképészeti programokkal foglakozik. Immár Microsoft zászló alatt jelent meg az Autoroute Plus UK&Ireland. A program egy térképező program Windows alatt. Az alap programhoz gyakorlatilag bármilyen adatbázis adoptálható, így minden kontinensen más verzióval találkozhat az ember. A program szolgáltatásai közé tartozik az úthálózat megjelenítése a kívánt területen, útvonaltervezés gépjárművek részére, ezek optimalizálása, stb.

A tesztpéldány – mint a neve is mutatja – a brit szigetekkel foglalkozik. A grafikus felület ízlésesen látványos, jól áttekinthető. A szoftver beállítható úgy, hogy a térképek csak a felhasználó számára fontos dolgokat „jelezzék", értem ez alatt a különféle rangú utakat, benzinkutakat, településeket, stb. Ha szükséges, akkor utca és városnevek szerint postai irányítószámokat is tudunk kerestetni a programmal. Szinte hihetetlen, hogy mindez 4 db HD-s lemezre ráfér.

ENHANCED CD

Új CD szabvány van születőben. Három cég összefogásával elkészült egy új multimédia CD formátum, ami a hagyományos 650 MB-os CD-ken alapszik. A három cég a Philips, a Sony és a Microsoft. Az új szabvány lényege, hogy a multimédiás CD-n levő program vagy adatkód egy asztali CD lejátszó számára láthataltlan maradjon. A régebbi CD-knél a programot tartalmazó track a CD első track-je volt. Az egyszerűbb CD-lejátszók itt csicseregtek, mint anno a Spectrumos és C64-es kazetták. A drágább készülékek pedig csendben maradtak, miközben jelezték a lejátszás tényét (pl. az enyém is, SL-PG340) . Ez sokszor zavaró volt, de az új szabvány most erre is gyógyírt kínál. Otthon kipróbáltam, és ténylegesen csak a zenét tartalmazó track-ek jelentek meg a lejátszó kijelzőjén, a programot rejtő track-ek pedig láthatatlanok maradtak.



SAKMAN

PC Suli

Angol nyelvoktató CD

A tavaszi IFABO-n jelent meg a ZombieSoft fejlesztésében készült Angol újrakezdő és középhaladó nyelvoktató CD-ROM. A cég nem most jelentkezik először ilyen jellegű kiadvánnyal, hiszen kb. egy évvel ezelőtt már megjelent egy alapfokú angol nyelvoktató CD-jük is. A CD sajnos nem hozta meg a várt sikert. Ezt leginkább az egyszerű kezelőfelület, a DOS-os karakteres képernyőkezelés okozhatta. Ebből okulván a második – itt bemutatásra kerülő – CD már Windows-os kezelőfelülettel rendelkezik. A fejlesztés azért tartott ennyi ideig, mivel elég előrehaladott állapotban érte a Win'95 megjelenése, és azzal is kompatibilissé kellett tenni.

Maga a program mint említettem Windows 3.1, illetve Windows 95 alatt fut. Az installálása elég kultúrált, kb. fél perc alatt felpakolja a winchesterre a lényeges file-okat a program, és ezek után máris kezdhetjük az első leckénket. Egy apró megjegyzés: nem árt, ha a Windows-unk alá fel van installálva valamilyen hangkártya, ugyanis csak ekkor tudjuk a program szolgáltatásait teljes mértékben kihasználni.

Indítás után megjelenik egy piramis, ahol kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő tudásszintet. Mindenképpen érdemes a legalsó szinten kezdeni, mivel a CD-n nem alapfokú anyag található, a felsőbb szintek már tényleges tudást tételeznek fel. Ezek után már csak a feladatokat kell helyesen megoldani, és minden oké.

Nézzük inkább a program szolgáltatásait. A felső menüsorban gyakorlatilag minden olyan elem megtalálható, ami a program vezérléséhez szükséges. Minden elindítható innen is, de persze sokkal kényelmesebb a képernyőn megjelenő ikonokat nyomkodni. A file menüben tudunk új leckét kérni, a régit befejezni. Itt található egy érdekes menüpont, ami a tudásunkról ad értékelést. Csak a befejezett feladatok értékelődnek.

A következő menüsor – szintek – ugyanaz mint a piramis, csak itt másképp kell kiválasztanunk a nehézségi szintet. A Szerkesztés menüpontban a clipboardra tudunk kimenteni szövegrészleteket, stb...

A Nézet pontban a háttérképet, a státuszsort, az eszközsort, és a fordítást (olvasmánynál) tudjuk ki és bekapcsolni. Az Eszközök menüben található egy igen jó szolgáltatás. A képernyőn levő olvasmány, szószedet, stb. betűtípusát és betűméretét meg tudjuk változtatni. Itt található még a hang lejátszását szabályozó három pont. A program minden angol szót kimond, amit a CD bármelyik leckéje tartalmaz – elég csak ráklikkelni a mondatra vagy szóra. Itt beállítható, hogy a szöveget a program automatikusan lejátssza, illetve csak klikkelésre. Találhatunk még egy paraméter menüt, ahol a képernyő ditherezésétől a hangjelzések kikapcsolásáig mindent megtalálhatunk.

Az Ablak menü a Windows szokásos szolgáltatása, az ablakok elrendezését tudjuk itt beállítani.

A Súgó menü nem csak egy egyszerű help menü, hiszen itt a program kezelésének segítségén kívül kétféle szintű nyelvtani segítséget is kaphatunk. Itt aztán megtalálhatjuk az összes létige minden alakját, múlt, jelen és jövő időben, meg amit akarunk, mindez korrekt keresztutalásokkal. Ez a menüpont sem fog elhanyagolódni a CD használata során.

A program plusz szolgáltatásai közé tartozik, hogy könnyen gyakorolhatunk vele kiejtést. A felhasználó a hangkártyájához adott mikrofon segítségével bedigitalizálhatja a hangját, és azt visszahallgatva összehasonlíthatja a tanár által kimondott hanggal. Ez egy igen jó, és hasznos szolgáltatás

A programba beépített szótár segítségével igen kényelmesen tudunk rákeresni az ismeretlen szavakra. Az olvasmány szövegéből kijelöljük az egérrel az ismeretlen szót, a szótár ablakban egy kattintás a „Hivatkozás" gombra, és máris megjelenik a fordítás. Ennél egyszerűbbet el sem lehetne képzelni.

Mint látható, a program kezelése igen egyszerű, s mivel minden menüpont magyarul szerepel benne, még megtanulni sem túl nehéz – kb. 15 perc alatt kitapasztalható minden lehetősége.

A megtanult anyagot a programban szereplő tesztfeladványok – szintfelmérők – segítségével ellenőrizni tudjuk. A program mindenről értékelést ad, amiből korrekten le tudjuk mérni tudásunkat.

A CD tartalma nagyvonalakban:

2x20 olvasmány
2x20 szószedet, teljes körű és növekmény szókészlettel
2x20 nyelvtani tananyag gyakorlatokkal
2x20 témaköri gyakorlat
mindez összesen több mint 5600 mondat formájában.
egy több mint 6400 szóból és kifejezésből álló hangos szótár
három szintű felmérő gyakorlatok
többszáz feladattal
teljes rendhagyó igeválaszték magyar fordítással

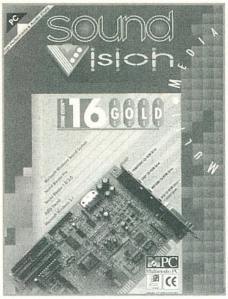
SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a CD-t a PC SULI - ZombieSoft biztosította.

1701 Budapest,
Pf. 213.
Tel.: 282-1449

Sound Vision
16 GOLD



Nemrégiben egy teljesen új név bukkant fel a hangkártyák magyar piacán, s úgy gondoltuk megosztjuk tapasztalatainkat veletek is, hiszen egy olyan erős középkategóriás hangkártyáról van szó, mely mind árában, mind szolgáltatásaiban igen előkelő helyre pályázhat a fent említett kategóriában.

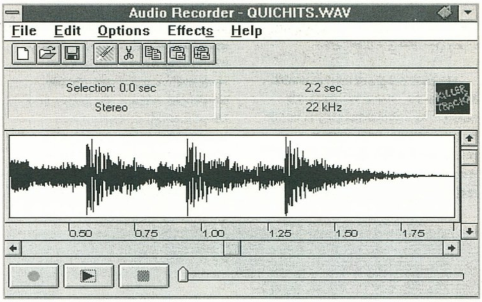
Lássuk hát mit is produkál a kicsike. Nézzük először a kompatibilitást. A kártya a következő rendszereket támogatja: Windows Sound System, SoundBlaster Pro, Adlib, MPC II. Ezek úgy hiszem elégségesek lesznek az otthoni játék apropóján. Egyébként a tesztelt játékoknál semmiféle problémával nem találkoztunk, a Sound Blaster Pro beállítást mindenhol remekül megtalálta a kártya.

Nézzünk meg most néhány technikai adatot, melyeket valószínűleg nem csak a vájtfülű PC-sek fognak értékelni:

- 8 és 16 bites stereo/mono felvevő és visszajátszó képesség 5 és 48 Khz között
- ADPCM és ESPCM kompresszió támogatása
- különféle audio bemenetek keverési lehetősége (Line-in, CD-Audio, FM szinti, Mikrofon)
- 32 fokozatban (1.5dB) állítható mixer funkció a CD audio, Line in, FM music és mikrofon lehetőségek között- Yamaha YMF262 FM (OPL3) technológia
- 20 csatorna teljes stereo-ban
- beépített MIDI interface
- professzionális wave-table synthesizer bővítési lehetőség (wave-blaster kompatibilis csatoló)
- automatikus áramfelvétel szabályozás az I/O műveletek függvényében
- Panasonic AT-BUS illesztési lehetőség (CR-522, CR-523, CR-562)
- Sony CDU31A, CDU33A CD-ROM támogatás
- Mitsumi LU-001, LU-005 és FX005 CD-ROM hozzákapcsolási lehetőség
- opcionális SCSI CD-ROM illesztési lehetőség
- csatornánkénti 4 watt stereo erősítő
- Class B erősítő 0.1% torzítással
- különválasztott line-out kimenet a jó minőségű fejhallgatókhoz és erősítőkhöz
- game port a standard PC-s joystickok részére

Úgy hiszem a felsorolt lehetőségek önmagukért beszélnek, valószínűsítem, hogy mindenki megtalálja a magának megfelelő opciót, amiért érdemes foglalkoznia a kártyával. Tulajdonképpen a hardware részről nem igazán lehet mást elmondani, azonban itt nincs vége az ismertetésnek, hiszen egy nagyon jól használható software csomagot is kapunk a kártyához, mely a legváltozatosabb programokat rejti magában. Egy kicsit nem árt ha foglalkozunk ezekkel, hiszen találhatunk itt igazi csemegéket is.

Audio Recorder – a kártya által biztosított lehetőségeket kihasználó software, mely WAV és AUD formátumban tud dolgozni. A minták jellemzőit, a tömörítést, valamint egy rakat hasznos dolgot is be tudunk állítani a programmal.



Mixer – a már említett keverési lehetőség software támogatása, a programmal nagyon korrekt módon tudjuk befolyásolni a források mixelését.

Extended Recorder – közvetlenül a HD-re dolgozó .PCM és .AUD formátumokat támogató program.

Audio Clip Library – egy elég tekintélyes hangminta könyvtár.

Talking Calculator – pofás kis program, mely kiköpött mása egy hagyományos számológépnek, azonban beszélni is tud.

Talking Clock – hasonló elven működő óra, digitális és audio kijelzéssel.

Chime – beállítástól függően szabályos időközönként hanghatásokat játszik le.

Stopwatch - stopperóra.

A kártya használhatóságát mindenképpen az fogja meghatározni, hogy milyen rendszerben kívánjuk használni. Úgy gondolom semmiféle probléma nem merülhet fel a játékokkal való foglalkozás közben, hiszen igen magas fokúnak tűnik a kártya kompatibilitása. Mindenestre az opciók zöme és a remek kezelhetőség megerősíti azt, hogy érdemes meghallgatnunk működés közben is egy Sound Vision 16 GOLD-ot.

Bear

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Win Computer biztosította.

1067 Budapest,Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304,
Fax:117-2834

Mit hol találsz 9601-9605!

KOMOLY HÍREK

3D Blaster	9601
3D MAX	9602
3D töttének	9604
ATI 3D Expression	9605
Autosiskola CD	9603
Aztech CDA668	9603
CD írók	9604
Emese álma	9604
Enhanced CD szabványok	9601
Fargo printerek	9605
Genulator	9604
Gravis Grip Multiport Interface	9603
Iomega Jazz	9602
Keytronic billentyűzetek	9605
Kodak Digital Camera 40	9602
Logitech	9605
Microtec Scanmaker E3	9605
Minolta RD 175	9604
Mouse Pads for the Masses	9605
Nashwille	9604
New Motion 95	9602
PC-s video	9605
PC Suli CD	9605
Pentium Pro	9601
Photoshop enciklopedia	9603
Pixelshrink	9604
Point Pad	9605
Seagate 1080SL/ST51080A	9603
Sony PC	9603
Technosound Turbo	9603
Wacom rajzolótáblák	9602
Wearnes CDD-820	9605
Winradio	9605
Yamaha termékek	9605

JÁTÉKISMERTETŐK

Air Warrior 2	9605
Angel Devoid	9602
Archimedian Dynasty	9604
Battle Beast	9601
Battlecruiser: 3000AD	9605
C&C Data Disk	9604
Chaos Overlords	9605
Civnet	9603
Conqueror AD 1086	9602
Daggerfall	9601
Dawn Patrol Head to Head	9603
Detrius	9605
Diablo	9604
Dogz	9605
Duke Nukem 3D	9604
Dungeon Keeper	9602
Earthworm Jim	9604
ESPN Extreme Sport	9605
Euromanager 96	9605
Fantasy General	9604
Fast Attack	9603
Football Limited	9602
Full 3D Xngine	9601
Great Naval Battle IV	9603
Hi Octane	9602
Klingon-Angol szótár	9601
Lion	9603
Manóka-land	9602
Master of Orion II	9604
Mechwarrior II Data Disk	9603
MK 3 őrület	9601
MK 4	9602
Monopoly	9604
Necrodrome	9604
Offensive	9605
Orion Burger	9605
Outpost 2	9604
Pax Imperia II	9604
Pinball 3D VCR	9602
Pinball 3D VCR	9605
Pinball '95	9604
Quake	9601
Rebel Assault II	9601
Red baron 2	9603
Ripper	9604
Roadwarrior	9602
Settlers 2	9604
Silent Thunder	9603
Spud	9604
Star Rangers	9602
Super Stardust	9604
Tekwar	9603
The American Civil War	9605
The Fighting Falcon	9603
The Rise and Rule Ancient E.	9604
The Tenth Planet	9601
The Terminator: Future Shock	9601
Tie CD	9603
Track Attack	9603
Transport Tycoon Deluxe	9602
Trial by Magic	9603
Trophy Bass	9601
Tunnel B1	9605
Virtual Karts	9604
Voodoo Longue	9604
Wetlands	9604
Wizardry Gold	9604
World Rally Fever	9605
Worms	9602
Wrestlemania	9605
X-CAR	9601
Zone Raiders	9605
Zoo Kittenberger	9601
Zork Nemesis	9605

KOMOLYSÁGOK

3D Blaster	9605
Art History	9602
Assembly - Fixpontos aritmetika	9605
Assembly - vonalak	9604
Assembly 1	9602
Az MPEG jövője	9601
Bartók Béla CD	9604
Biologia teszt CD	9602
China Grand Tour CD	9604
Computer Books könyvek	9601
Computer Books könyvek	9603
Computer Books könyvek	9605
Desktop video	9605
Diamond Edge	9601
DISQ	9603
EZ-SCSI 4.0	9602
Gravis joystick-ek	9603
GUS - Pnp és PnP Pro	9602
GUS - zenélési lehetőségek	9602
Internet - Első tapasztalataink	9604
Internet - IP, Domain, URL	9605
Invesgating 20th Century Art	9603
Joytest 3	9603
Joyteszt 1	9601
Joyteszt 2	9602
Klik & Play	9604
Lightwave - Envelope	9602
Lightwave - Poligonok	9605
Lighwave - Displacement Map	9603
Lighwave - vegyes	9604
Lighwave 1	9601
Microsoft - 3D Movie Maker	9602
Microsoft - Art Gallery	9601
Microsoft - Automap Rad Atlas	9601
Microsoft - Cinemania '96	9605
Microsoft - Complete Gardening	9605
Microsoft - Easy Ball	9605
Microsoft - Encarta '96	9604
Microsoft - Magic Schoolbus	9601
Microsoft - Sidewinder 3D Pro	9602
Microsoft - The magic Shool Bus	9604
Microsoft - World of Flight	9602
Midi Sarok	9601
Midi sarok	9604
Midi sarok	9605
Midi sarok 2	9602
Midi sarok 3	9603
Míro CEBIT újdonságok	9605
miroCrystal 20SD Twin	9604
Modemezés 2	9602
Modemezés I	9601
Morphologic 1	9603
Morphologic 2	9604
Panasonic monitorok	9602
PC OVI - Arj, Zip, Rar	9601
PC OVI - Config, Autoexec	9603
PC OVI - PC vásárlás	9605
PCM 20 radio	9601
Perception	9603
SCI oktató sorozat	9603
SoundBlaster 32	9601
Space Adventure II CD	9601
Supra modemek	9604
Tesz rovat - hangfalak 2	9605
Teszt rovat - hangfalak 1	9604
Tuning - CD-ROM és winchester	9604
Tuning - Processzorok	9601
Tuning - Processzorok	9602
Tuning - tapasztalatok	9605
Tunung - Alaplapok	9603
Video Highway	9604
ViewSonic monitorok	9605
VR Studio	9603
VR Studio	9605
World History	9602

JÁTÉKLEÍRÁSOK

11th Hour	9603
3D Ultra Pinball	9603
Abuse	9605
Across the Rhine 2.rész	9601
Actua Soccer	9602
Aliens	9603
Allied General	9603
Angel Devoid	9604
Apache Longbow	9601
ATF	9605
Battle Isle 3	9602
Championship Manager 2	9601
Conqueror	9605
Cyberia 2	9604
Cybermage	9603
Descent 2	9604
Destruction Derby	9602
Druid	9603
Empire II	9601
Entomorhp	9602
EuroFighter 2000	9602
Fantasy General	9605
Fatal Racing	9601
Fifa '96	9602
Frankenstein	9603
Future Shock	9604
Gabriel Knight 2	9604
GP Manager	9603
Heroes of Might & Magic	9601
Indy Car II	9603
Knight Chase	9604
Lemmings 3D	9601
Loadstar	9602
Mission Critical	9602
Mortal Coil	9602
Mortal Kombat 3	9601
Navy Strike	9602
NBA '96	9605
NHL Hockey '96	9601
Normality	9605
PGA European Tour	9605
Pinball World	9603
PQ Swat	9603
Raven Project	9602
Rebel Assault 2	9602
Ripper	9605
Screamer	9602
Scroll	9601
Sea Legend	9605
Shannara	9604
Shockwave	9604
Sim Isle	9602
Spycraft	9605
Steel Panthers	9601
Stonekeep	9603
Terra Nova	9604
The Dig	9602
This Means War	9604
Thunderhawk 2	9605
Thunderscape	9601
Tilt!	9603
Top Gun	9604
Torin's Passage	9603
Touché	9603
US Navy Fighter Gold	9601
Warcraft 2	9603
Warhammer	9604
Wing Commander IV	9604
Witchaven	9602

RIPORT

Jane's - All the World's Aircraft	9601

Nu pagagyi! Itt a Microsoft COMPO 4. fordulója!

A hat részesre tervezett COMPO áradatban reméljük sokan résztvesztek – már csak a nyeremények miatt is érdemes!

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent Microsoft Dogs CD-ről lettek válogatva, ami a kutyafajtákkal foglalkozik.
A helyes megfejtéseket *június 25-ig* várjuk a GURU címére (1399 Budapest, Pf. 701/765).

A levlapra feltétlenül írjátok rá: Microsoft COMPO 96/4.

A nyereményekről is ejtenénk pár szót:

Szóval a helyes megfejtést beküldők között havonta gazdára talál egy

Microsoft Natural Keyboard,

és egy eredeti **Microsoft Home** termék.
Ez utóbbi kiválasztható a majd harmincféléből.

Természetesen egyéb nyeremények is gazdára találnak majd (egérpadok, pólók, stb.), tehát érdemes törni magatokat!

E havi kérdéseink:

1. Melyik kutyafajta váltotta fel a svájci alpokban a bernáthegyit?
   a.) - palotapincsi
   b.) - német juhász
   c.) - kuvasz
2. Melyik kutyafajtát nevezik „ehető" kutyának?
   a.) - drószőrű tacskó
   b.) - kaukázusi medveölő
   c.) - kínai meztelen kutya
3. Más állatokhoz hasonlóan a kutyák is rendelkeznek a különleges Jacobson szervvel. Mit tudnak e szerv segítségével tenni?
   a.) - hangokat szagolni
   b.) - levegőt ízlelni
   c.) - szagokat hallani

Közelít a nyár...
Egyre melegebb van...
Mindenki nyaral...
Forrnak a tápegységek...
Legyintenek a PC-sek,
hiába uborkaszezon...

De nem lesz uborkaszezon!

Hiszen július közepén ismét, és újra még bővebben, még több érdekességgel.. jön a

CD GURU 96/4

Keressétek a szakboltokban és az újságárúsoknál!

Exkluzív ECTS és E3 demók!

WANEK STUDIO

Budapest, VIII. Kálvária tér 7.
Tel.: 1340-183, 2699-300/3092
Debrecen, Vár u. 10. Tel.: (52) 319-553

Itt a nyár, most érdemes lecserélni a régi számítógépeket!

386-os átépítése 486 DX4-100-ra MOST CSAK 13.100,-Ft!
486-ból P75-öt 27.600,-Ft-ért alakítunk át!
Ne hagyd ki ezt a lehetőséget!

Hitachi 4X CD-ROM drive	6.500,-
486-os alaplap DX/DX4 256c. VLB	7.000,-
486-os alaplap DX/DX4/5x86 EIDE PCI	11.890,-
Intel Triton Pentium Burst Cache alaplap	16.500,-
730 MB Mode 4 WesternDigital HDD	22.000,-
850 MB Mode 4 WesternDigital HDD	23.500,-
1 GB Mode 4 Seagate HDD	26.000,-
AMD DX4/100 Mhz	6.900,-
AMD 5x86/133 Mhz	9.000,-
SB kompatibilis 16 bites hangkártya	6.900,-

486-os konfigurációt 87.800,-tól, P75-ös konfigot 118.000,-től tudunk adni.

Használt adásvétellel is foglalkozunk.

Alkatrészekre 1 év, konfigurációkra 2+2 év garancia!

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

Jelentkezési lap a GURU Táborba

Igeeeen! Szeretnék én is a GURU Táborba jelentkezni, ezért elküldöm a kért adatokat.

Nevem:.. Címem: ....

Születési idő:.. Géptípus: ....

Szülő neve:...

Címe, telefonszám: ....

Gépet hozok: igen nem Étkezést kérek: igen nem

Van-e valamilyen betegséged igen nem

Ha igen, akkor mi? ....

Szedsz-e gyógyszert igen nem

Ha igen, akkor mit? ....

Kivel szeretnél egy faházban lenni?

....

....

Amennyiben nem vagy még 18 éves, ide egy szülői beleegyező aláírás kell:

....

Szülői aláírás

Egyéni kívánságok: ....

....

Internet

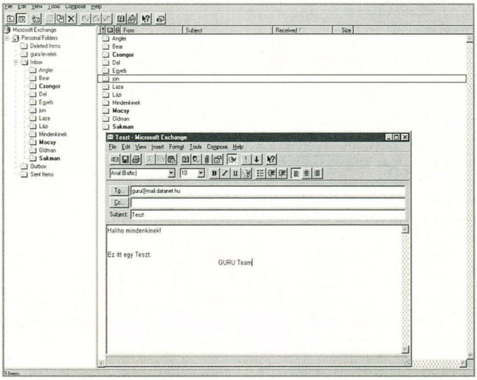
E-mail

E havi témánk az E-mail. Az E-mail talán az egyik legelső dolog, amivel az internetező találkozik. Ez volt a hálózat egyik legelső és mai napig legelterjedtebb szolgáltatása. Az E-mail gyakorlatilag egy elektronikus levelezést takar, melyben az Internetet használók (postafiókot bérlők) minden segítség nélkül küldhetnek egymásnak leveleket, és mint később látni fogjuk mindenféle kapcsolt dolgokat.

Az elektronikus levelek küldözgetésében természetesen nagy szerepe van az Internet szolgáltatónak is, hiszen a levelek nem közvetlenül hozzánk, felhasználókhoz jutnak el rögtön, hanem átmenetileg a központi gépen lévő levelesládánkban tárolódnak el. Egészen addig „hevernek" itt olvasatlanul a levelek, míg a megfelelő szoftver segítségével ki nem ürítjük a postaládánkat.

A levelek elküldésének és megérkezésének folyamatában gyakorlatilag inkább a gépek összekötöttségének vonalai számítanak és nem a konkrét távolságok, előfordulhat, hogy egy szomszédos országba küldött levél később kerül a címzetthez, mint egy óceánon túli küldemény. Az is „lassítja" a folyamatot, hogy a levél útjába akadó tranzitállomások mind megvizsgálják, hogy nem-e nekik szól a küldemény. Ha nem, akkor továbbküldik, egyre közelítve a tényleges címzetthez. Akadhatnak persze érdekes dolgok is, mikor az időeltolódás miatt egy levél egy nappal korábban érkezik meg a címzetthez, mint ahogy azt a feladó elküldte.

Egy elektronikus levél elküldéséhez mindössze két adatra van szükségünk. Példának véve a PC GURU E-mail címét, az első adat a gurusok levelesládájának nevéből (guru), valamint a levelesládát üzemeltető gép domain címéből áll (datanet.hu). A kettő közé ékelődik be a @ karakter, melyet nyugodtan nevezzünk csak kukacnak, így tuti, hogy mindenki érteni fogja, valamint a mail szócska, mely a levélre utal. Az így összeállt cím tehát guru@mail.datanet.hu. Általában egyébként a levelesláda neve megegyezik a címzett login-jával, főleg hosszabb nevű levelezőtársunk esetén ne mindig számítsunk arra, hogy ez értelmesen takarni fogja a címzett rendes nevét. A címzett neve egyébként magánemberek esetében először a keresztnév kezdőbetűje, majd a vezetéknév. Egyetlen egy kikötés van csak melyet be kell tartanunk, illetve számítanunk kell rá, mégpedig az, hogy abszolúte nem használhatunk ékezetes betűket a névben.



A levelek több részből állnak minden esetben. Az első rész a fejléc, mely a következő fontos információkat tartalmazza:

- **To:** a címzett neve vagy címzettek nevei, ugyanis egyszerre több partnernek is elküldhetjük ugyanazt a levelet
- **Cc:** tartalmában gyakorlatilag megegyezik a To-val, azonban ez csak másolatot jelez, így bizonyos fokú prioritást határozhatunk meg ezáltal
- **From:** a feladó címe
- **Subject:** utalás a levél tartalmára.

A fejléc érkező levelek esetén még egy pár dolgot tartalmaz:

- **Date:** a levél feladásának ideje
- **Message Id:** a feladó gép által generált egyedi azonosító
- **Received:** itt egy listát láthatunk, mely tartalmazza a levél elküldésében segédkező gépek által generált azonosító információt.

Az utolsó pont nagyon tanulságos lehet a kezdő és haladó levelezők számára, hiszen láthatjuk, főleg egy nem hazai levél esetében az utat, melyen keresztül a levél elérkezett hozzánk.

Nagyon sok info maradt még az E-mail-ról is, de a száraz témák után következzen egy kis kalandozás, megmutatunk nektek egy pár remek Internet kikötőt.

Bear
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

EGY-KÉT ÉRDEKESEBB WWW, IRC CÍM

Silicon Graphics
www.sgi.com
Adobe Systems Incorporation
www.adobe.com
Ezt gondolom nem kell különösebben magyaráznom
doomgate.cs.buffalo.edu
Sci-Fi Channel: The Dominion
www.scifi.com
UFO Communication Menu
www.ufo.com
Sun Microsystems
www.sun.com
The NASA Homepage
www.nasa.gov
The Unofficial Harrison Ford Stuff Homepage
www.mit.edu:8001
/people/lpchao/harrison.ford.html
X-Akták
muse.cs.mu.oz.au:8089

Egy-két kereső site:
www.altavista.digital.com
www.dejanews.com
www.lycos.com
www.opentext.com
www.webcrawler.com
www.wwwomen.com
www.yahoo.com

Azoknak, akik interaktívan szeretnének beszélgetni:
irc.bme.hu
irc.elte.hu

Assembly

Fillezés

Szervusztok kóderek!

Újra a programozgatás hímes mezejére lépünk, és elkezdjük az oly régóta ígért fillezést!!!

Egy felület adott színnel való kitöltésére sok módszer kínálkozik.

A legrégebbi egy rekurzív (önmagát hívó) algoritmus, ami elkezdi a poligon (sokszög) BELSEJÉNEK egyik pontján, és a körülötte lévő pontokat vizsgálva eldönti, hogy az beszínezendő, avagy nem. Ez egy meglehetősen lassú módszer, bár sok előnye van. Például konkáv sokszögek fillezése, a pontonkénti vizsgálatban rejlő lehetőségek kihasználása, stb. A demokban ellenben gyors rutinokra van szükség, tehát más módozatokat kell kieszelni.

Tegyük fel, hogy van egy térbeli tárgyunk. Ezt mostanra már megtanultuk leképezni síkra, meg is jelenítettük, és el is forgattuk. Ez viszont csak ún. „drótvázas" kép. Ezeket háromszögekből építettük fel, és továbbra is ennél kell, hogy maradjunk. Ennek egyszerű oka van, mégpedig az, hogy a háromszögnél nem merülhet fel a konkávság esete. Na, ezt jó magyarosan megfogalmaztam. Szóval a lényeg az, hogy egy négyszögnél már úgy is össze tudjuk kötni a csúcsokat, hogy keletkezik két egymást metsző él, még több csúcspont esetén pedig már bejátszanak a 180 foknál nagyobb belső szögek is, amik igen nagy kavarodást okozhatnak. Ha esetleg ilyenekkel dolgoznánk, ezeket is érdemes lebontani háromszögekre.

Egy ilyen háromszög kitöltésére a legkézenfekvőbb módszer a következő:

A már ismert vonalhúzó rutinunkkal végigkövetjük a poligonunk éleit, és minden képernyősorban húzunk egy vízszintes vonalat az egyik széltől a másikig. Az elv egyszerű tehát, viszont a lekódolásánál ugyancsak merülnek fel elgondolkodtató részletek. Pl.: honnan fogjuk tudni azt, hogy melyik pontból kell hová húzni vonalat, stb.

Nos. Legelső lépésben sorbarendezzük a kitöltendő háromszög pontjait az Y koordinátáik szerint. Keletkezik egy „konstans" szakasz, ami jelen esetben az első ponttól a harmadikig tart, hiszen ez a leghosszabb. Ő lesz az egyik széle a háromszögnek. A másik széle már két vonalból épül fel, az egyik az első ponttól a másodikig, a másik a másodiktól a harmadikig tart majd. Ez csak annyi terhet jelent, hogy fillezés közben az egyik vonal paramétereit meg kell változtatnunk. Minden sornál kapunk két X koordinátát, és ezek között kell vízszintesen egy egyszínű vonalat húzni.

Hogyan is kövessük végig ezeket a határoló vonalakat? Tudjuk az Y tengely szerinti távolságukat, tehát tudjuk, hogy hányat kell lépnünk lefelé ahhoz, hogy elérjük a következő csúcspontot. Ezzel az értékkel kell elosztanunk a vízszintes irányú (X tengely menti) eltérést, így kapunk egy törtszámot, ami megadja, hogy egy sorral lejjebb lépve mennyivel változik az X koordinátánk. Ezt mindhárom határvonalra elvégezzük, és a ciklusban egyszerű összeadásokkal végigmehetünk rajtuk. Figyeljünk arra is, hogy a kapott hányadosok bármikor lehetnek negatív értékek! Ez csak annyit jelent programozásilag, hogy a vízszintesünket nem balról jobbra, hanem ellenkező irányban kell húznunk. Egy ilyen rutin legbelső ciklusa a szükséges előkészítések végeztével a következőképpen nézhet ki:

```
        CLD                  ; elõször is letöröljük a direction flaget
        MOV     AX,X1
        MOV     BX,X2
        CMP     BX,AX
        JG      NoChg
        STD                  ; amennyiben a második koordináta a kisebb,
                               megfordítjuk a directiont,
        XCHG    BX,AX        ; és megcseréljük X1-et és X2-t
NoChg:  SHL     DI,1         ; DI-ben van az aktuális Y koordináta
        MOV     DI,ytable[DI]
        ADD     DI,AX        ; most már a „fizikai" cím is...
        MOV     CX,BX
        SUB     CX,AX        ; CX-be kerül a vízszintes vonal hossza
        MOV     AL,szín      ; AL-be töltjük a színt,
        REP STOSB            ; és végignyomjuk a vonalat a direction
flag
                               szerinti irányban
```

És ez minden sorra érvényes. Ezen is lehet még természetesen optimalizálni, pl. ha DI helyett EDI-t használunk, akkor írhatjuk a következőt: MOV DI,ytable[EDI*2]. Nameg CX kiszámításához is lehet még trükközni egy kicsit. Így a progink:

```
        CLD                  ; elõször is letöröljük a direction flaget
        MOV     AX,X1
        MOV     CX,X2
        SUB     CX,AX        ; rögtön kiszámoljuk CX-et
        JNS     NoChg        ; és ha a hossz NEM negatív,  ugrunk
        STD                  ; amennyiben a második koordináta a kisebb,
                               megfordítjuk a directiont,
        NEG     CX           ; vesszük CX abszolút értékét
        MOV     AX,X2        ; a kezdõpont X2 lesz...

NoChg:  MOV     DI,ytable[EDI*2]; DI-ben van az aktuális Y
                                      koordináta
        ADD     DI,AX        ; most már a "fizikai" cím is...
        MOV     AL,szín      ; AL-be töltjük a színt,
        REP STOSB            ; és végignyomjuk a vonalat a direction
                               flag szerinti irányban
```

Cseppet tömörebb, nem?

Wowww!!! Már tudunk fillezni! Ha beillesztjük rutinunkat a megjelenítőbe, fura dolgokat tapasztalhatunk. Bár minden rutinunk tökéletesen működik, a forgó „objektnek" hol eltűnnek az oldalai, hol megjelennek, egyszóval nem kelti éppen három dimenziós tárgy látszatát. A probléma oka a felületek takarásában keresendő. Erre van aztán igazán sok módszer, ezeket részletesebben majd csak legközelebb kezdem el, de addig is egy egyszerű módszer:

Minden háromszöglapnak kikalkuláljuk az átlagos távolságát (a három Z koordináta átlagával), osztán meg sorba rendezzük őket (lehetőleg indexvektoros rendezéssel, hogy minél kevesebb adatot kelljen mozgatnunk), és a keletkezett sorrend alapján, HÁTULRÓL ELŐRE kirajzoljuk őket. Ez még lassú, de már kevés hely van, úgyhogy: Next Time Gadget!

tmt/BioHazard
FidoNet: *2:371/5.99*
E-m0ail: *tmt@p99.ado.fido.hu*

Terítéken

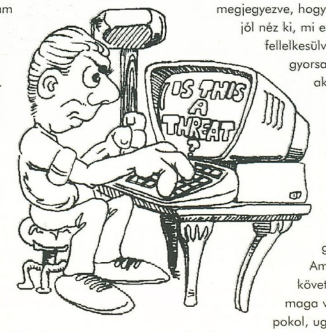
PC vásárlási tapasztalataim II.

Amennyiben jól emlékszem, az előző számban valahol ott hagytam abba, hogy több ismerősöm megmosolyogta kezdeti lelkesedésemet, melyet a PC-mbe való alkatrészek vásárlása során éreztem. Óva intettek tőle, hogy bárminek is nagyon örüljek, mondván, hogy előbb-utóbb úgyis megbánom, mert vagy rövid időn belül jóval olcsóbb lesz, vagy kiadnak egy sokkal jobbat helyette, ha egyik sem, esetleg nem fogom tudni használni az én konfigurációm mellett. Ők mosolyogtak, én megértően bólogattam, belül pedig meg voltam győződve róla, hogy az én gépemmel természetesen semmi probléma nem lesz, rengeteg tapasztalat ide vagy oda.

Szinte kisgyerekesen vártam az IFABO-t, remélve, hogy a széles választék mellett szerencsésen vásárolhatok az esetleges kiállítási leértékeléseken. Eljött végre a nyitó nap és amikor csak el tudtam szabadulni a Guru standtól, lázasan gyűjtöttem az árjegyzékeket, szép lassan rádöbbenve arra a tényre, hogy semmivel sem fogok jobban járni mint egyébként. Természetesen sok cég készítetett látványos vásári árjegyzéket, csak most, csak ennyiért, meg egyéb csalogató feliratokkal, de mit sem ért az egész, mert az árak ugyanolyanok maradtak mint máskor. Ennek ellenére beletörődötten, többször is próbáltam beruházni néhány alapvető dologra (ház, monitor), sajnos egyik kísérletemet sem kísérte szerencse. Persze a hibás nem én voltam, hiszen vagy éppen nem volt készletben az általam hőn áhított PC ház (többszöri ígéret ellenére sem sikerült megkapnom, elsőre nem volt csak a boltban, később összecserélték egy másikkal, majd a legvégén kiderült, hogy még be sem hozták az országba), vagy a kezemben szorongatott monitorpénzt kellett újra zsebrevágnom, mert előző nap egy rendkívül dekoratív eladólány teljesen rossz méreteket és árakat közölt amikor a segítségét kértem.

Némileg lenyugodva beláttam azt, hogy ha az ember nem egy helyen rakatja össze a gépét, mindig meg kell várnia a megfelelő pillanatot. Ez hamarosan be is következett Bear segítségével aki elvitt az xxx-ba, majd némi alkudozás után egy Axion monitort és egy 133Mhz Pentium processzor boldog tulajdonosa lettem.

Bent (szerkesztőség) persze mindenki hülyének nézett, szidták a monitort, azt is meghallgathattam menyire értelmetlen 133Mhz Pentiumot venni. Mire szép lassan elült a vihar már mehettem is az Öreghez az alkatrészekkel, ugyanis őt kértük meg arra, hogy végül is gépet „varázsoljon" az egészből. Estefelé eljött a várva-várt pillanat, hónom alatt a géppel besétáltam a szerkesztőségbe, némi kábel dugdosás majd lássuk, hogy mit tud a kicsike.



Természetesen jó néhányan körülállták az asztalomat, én pedig büszkén nekiláttam az első játék kiválasztásának amivel kipróbálom a gépet. A szenzációra éhes tömeg azonban rögtön a kezembe nyomott egy 3dbench-et tartalmazó lemezt, követelve, hogy elsőnek talán ezt rakjam fel. Kénytelen voltam engedni az erőszaknak, majd erősen drukkoltam a gépemnek, hogy mutasson valamit az örökké elégedetlenkedőknek. Lenyomtam az entert, semmi perc alatt lefutott a program, az eredmény:142.8. Többen felhördültek, még a maximalista Joco arcán is mosolyt láttam felcsillanni. Engem persze majd szétvetett a büszkeség, lám nincs itt semmi baj, lássuk az első játékot. Bár nekem soha nem tetszett igazán a Need for Speed, azt hallottam, hogy ilyen konfiguráció mellett tökéletesen fut, ráadásul ez volt az első program ami a kezembe akadt a szekrényben, tehát ezt néztük meg elsőnek. Superül ment minden, SVGA ahogy kell, még M. D. Jon is elismerően bólintott, megjegyezve, hogy egész jól néz ki, mi ez? Ezen fellelkesülve gyorsan meg akartam nézni az összes cool játékot, végre a saját gépemen. Ami ezután következett az maga volt a pokol, ugyanis ettől kezdve az összes játék kifagyott rögtön az intro elindulása után. Szerencsére bent volt még Mocsy (és megértő barátnője Tímea-külön köszönet nekik), aki már többször átélt valami hasonlót, ezért készségesen nekiállt segíteni a probléma megkeresésében. Gyorsan lekaptuk a dobozt (ezen többen mosolyogtak, hogy lám eddig tartott-én megmondtam), néhány gyors telefon az Öregnek, aki hozzánk hasonlóan a tünetekből a videokártyára gyanakodott. Futás Delhez, elkér video kártya, kicseréljük, az eredmény változatlan. Kivesszük a hangkártyát, szintén semmi. Újabb telefon Öreghez, végül a segítségével Mocsy átjumper-eli az alaplapot, minek hatására a proci csak 120Mhz-en fog ketyegni. Elindítjuk, minden tökéletesen megy, huuu, legalább ez megvan. Megegyezünk abban, hogy talán a RAM-ok kevernek be valamit a nagyobb órajelen, szép lassan mindenki hazamegy, én pedig úgy-ahogy boldogan átjátszom az egész éjszakát.

Másnap ismét szerencsém van, Bear épp oda készül ahol a monitort vettük, többek biztatására megkérem, hogy had menjek vele a gépemmel együtt, talán ott tudnak segíteni. Itt kicserélik a processzort, a RAM-okat, mindig ugyanaz az átkozott hiba, most már kezdek ideges lenni, hiszen ha az alaplappal van a baj, azt lehet kidobni. Aztán véletlenül elindítunk a wincsiről egy játékot 133Mhz-en és az tökéletesen fut, ekkor valaki megjegyzi, lehet, hogy a CD-vel van a gond. Kapok egy új drive-ert, egy új CD-t és megy minden hibátlanul. Végre kicsit megnyugszom és eszembe jutnak az Öreg szavai holmi lassú drive-erről amit lecserélt egy gyorsabbra.

Ezen a ponton egyelőre véget értek kellemetlen kalandjaim, azóta ismét rajta a doboz a gépen és nagyából semmi gond nincs vele. Lassan kezdem megszeretni.

A tanulság az, hogy sajnos a PC-vel kapcsolatban nagyon sok minden megtörténhet, ezért ne hidd azt, hogy te vagy a kiváltságos, mert esetleg úgy jársz mint én.

(Köszönet: Mocsynak és Delnek a bátorításért, Bearnak az egész anyagi háttereért, meg sok másért, Bélának azért mert rájött, hogy mi a hiba, és végül de nem utolsó sorban az Öregnek, hiszen a megrázkódtatások ellenére van egy jó gépem.)

Csongor the Shoebaron

Tapasztalataim

Adatarchiválás

Immár elérkeztünk az utolérhetetlenül népszerű, fantasztikusan olvasmányos, fergetegesen humoros, végtelenül szerény szerző által alkotott sorozatunk 6. részéhez. A visszajelzések azt mutatják, hogy a budapesti, valamint a vidéki ideggondozó intézetek forgalma ugrásszerűen megnőtt! Különböző korú, nemű és foglalkozású betegek népesítik be a zárt osztályokat. Egyben azonban teljesen egyformák: meredten maguk elé nézve dülledt szemmel, öklüket rázva mormolják: PC GURU, tuning rovat, vesa, isa, pci.

A talizmánként magukkal hurcolt tárgyak között megtalálható amperszagú tápegység, lógó belű vincseszter, egyesek tébolyultan taposnak egy-egy alaplapon, miközben ezt ordítják: csiga-biga, rohadj meg. Nadrágjuk zsebe kifordítva fityeg, fejükön sapka helyett – durr, azanyád, megint nincs rajtad sapka! – rongyos belű, garantáltan üres pénztárcát hordanak. Gyógyulásukra kevés a remény, de a PC ABC megtekintése egyesekre nagyon megnyugtatóan hat. Mindenesetre a GURU TEAM nevében gyors felépülést kívánok, és hozzájárulásul ma egy viszonylag nyugodt témával, az adatarchiválással fogok foglalkozni. A számítógép tulajdonosok ősi problémája az éppen nem használt programok tárolása. Kezdetben vala a lemezezés. Arj a -r -v1200 a:\turorudi.arj és ezzel kész. Volt. Az idő múlott vala, a programok nőttek vala, a lemezezés kiméne vala a divatból. Na de mi legyen helyette? Lettek helyette az következő adatarchiválási módok:

1. Szalagos rendszerűek, úgymint QIC kiskazettás max. 320Mb, DC nagykazettás max. 525Mb, DAT, azaz Digital Audio Tape max. 8Gb kapacitással. Ezek csak adattárolásra jók, program közvetlenül nem futtatható.

2. WORM, azaz Write Once, Read Multiple: egyszer írható, többször olvasható, azaz a CD lemez, 640Mb kapacitással. Program közvetlenül futtatható.

3. MO, azaz magneto-optikai drájvok 128MB, ill. 650Mb kapacitással. Program futtatható.

4. Zip drájv 100Mb, illetve a Jaz drive 1064Mb kapacitással. Program futtatható.

5. Syquest cserélhető lemezes vincsi, 128Mb kapacitással.

6. BASF rendszerű, 21Mb-os optikai floppylemez, magyarul floptical.

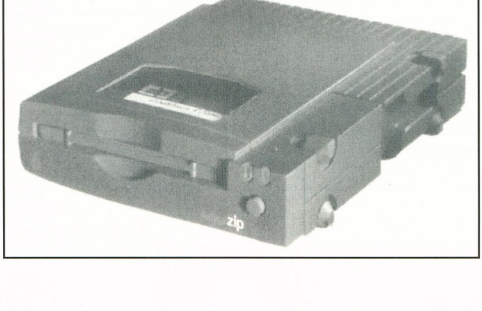
A fenti felsorolás a teljesség igénye nélküli, csak a legismertebbeket említem. A két utolsó közül a Syquest nagyon megbízhatatlan, a BASF rendszere pedig későn jelent meg, ezért nem foglalkozom ezekkel részletesen. A Bernoulli végtelen szalagos, és a normál magnókazettás rendszer már régen elavult.

1. A QIC – Quarter Inch Cartridge –, vagyis a kiskazettás, floppycsatlakozós, esetleg kártyavezérlésű kivitel, maximum 320Mb kapacitással. Szerintem Magyarországon ez a magánfelhasználók körében legjobban elterjedt többször írható adatarchiválási megoldás. Egy kazetta megformázása minimum egy óra, írási-olvasási sebesség kb. 1Mb/perc. Szóval nem gyors, viszont lassú. A kazettákat gyakran kell formázni, mert ha nem, akkor a gyakran használt kazetták bad blockjaira írt adatokat az életben soha többé nem lehetett elolvasni, elvesztek. Minden kiskazettás streamer tulajdonosa ismeri az általam „sikálás"-nak nevezett jelenséget, mikor a kismagnó a szalag egy rosszul olvasható részét oda-vissza tekerve próbálja az adatot kiolvasni. Személyes rekordom egy 25kb-os file leszedése 4 óra alatt. Van ugyan egy verify opció is, mellyel a felírt adatok visszaellenőrizhetők, ez azonban dupla időt jelent, így általában mindenki „á, biztosan jó lesz!" felkiáltással kihagyja ezt. Egy pozitívuma van ennek az archiválási módnak, az ára. Egy 250Mb-os streamer ára ma kb. 6.000.-Ft, a DC2120 250Mb-os kazettáé 1.200.-Ft. Létezik Colorado Jumbo, Irwin, Mountain, és még ezerféle néven. Működési elve az, hogy viszonylag nagy mechanikai szilárdságú kazettába töltött szalag egy állófej előtt halad el, ez írja fel az adatokat.

Hasonló egy hagyományos kazettás magnóhoz. Jobb eredmények érhetőek el a DC szabványú, nagyméretű kazettákkal működő streamerekkel. Ezek SCSI felületen működnek, a kazetta nagyobb mérete miatt a mechanikai szilárdság is nagyobb, megbízhatóbban pozicionálja a szalagot, az adatvesztés esélye sokkal kisebb.

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

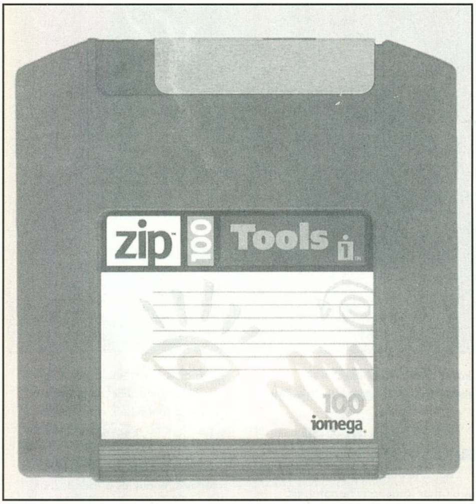
Gyorsasága elérheti a 10Mb/percet, ami már DAT sebesség. A kazettákat formázni nem kell. Működési elve azonos a kiskazettással, állófej, stb. A jelenleg kapható DC525 kazettára 525Mb adat rögzíthető, ennek feltétele az, hogy maga a drájv tudja kezelni ezt a kazettatípust. Miután ezek a streamerek nem annyira elterjedtek, de azért előfordulnak, a típusjelből lehet következtetni a kapacitásra, pl. a Wangtek 13525 egyértelműen tudatja képességeit. Létezik 1Gb-os is, de ilyennel még nem találkoztam. Általában 5-6.000Ft-ért vesztegetik, egy 525Mb-os kazetta ára kb. 3.500Ft. Az igazi minőségi, ugyanakkor árugrást a DAT jelenti. A rögzítési technikát a videotechnikából vették át, forgófej előtt halad el a mindössze 4mm széles szalag. Könnyen belátható, hogy így a relatív szalagsebesség rendkívüli módon megnő. A jelenleg kapható leghosszabb kazetta 200m-es, erre 4Gb adat rögzíthető. SCSI felületen működik, sebessége meghaladja a 10Mb/percet. Rendelkezik a CD technikából átvett, ún. Red Solomon hibajavító rendszerrel is. Ezt kissé hosszadalmas lenne részletezni, legyen elég annyi, hogy a nehezen



olvasható adatot az előtte, illetve utána következőből „kitalálja". Képzettebbeknek elmondom, ha még nem tudnák, hogy PCM, azaz Pulse Code Modulation rendszert használ. Automatikus kazettafelismerő képességét a kis kazetták alsó részében elhelyezett furatok segítik. Nagyon megbízható, ezt az ára is tükrözi. a 2Gb-os kb. 100.000.- körül, a 4Gb-os netto 150.000.-Ft. Most adnék egy jó tanácsot is, saját tapasztalatomból. Ha netán sikerült szerezni valamilyen szalagos adatrögzítőt, de nincs hozzá szoftver, vagy ha van is, használjátok inkább a PcTools 9.0 CpBackup programját. Felismeri a kis- és nagykazettás, valamint a DAT meghajtókat, rendkívül megbízható, nagyon sok opcióval rendelkezik. A felhasznált kazetták directoryjait megőrzi, ugyanakkor a kazettára is felírja, így a kazetta tartalma pillanatok alatt rendelkezésre áll. Teszteli a meghajtót, a buszrendszert, és beállítja a legoptimálisabb adatmentési sebességet. Óriási előnye még az is, hogy a CpBackup programmal mentett adatok kompatibilisek egymással, tehát másik meghajtón is olvashatóak. A QIC streamerrel kapcsolatban elmesélek egy érdekes történetet. Egyik barátom lassúsága miatt nagyon megutálta, és el akarta adni, de olyan keveset ígértek érte, hogy inkább megtartotta. Upgradelés folytán PCI buszos alaplapra váltott, melyen integrált EIDE kontroller található. Ebben a környezetben a streamer megtáltosodott, és ha nem látom, nem hiszem el, hogy néhányszor elérte a 10Mb/perc sebességet, átlaga pedig 6Mb/perc. Normál, nem kártyás, hanem floppycsatlakozós kivitelről van szó. Ha van valakinek hasonló tapasztalata, kérem, ossza meg velem.

2. Következzék a fajlagosan legolcsóbb, és legelterjedtebb adattárolási mód, a CD lemez. Ennek is van sok előnye, de sok hátránya is. Legfőbb előnye az ára.

Ma már brutto 2.500.-Ft körüli áron lehet CD-t iratni. Egyes cégek letéti összeg ellenében adnak kölcsön vincsit, amin aztán összegyűjtött programjaidat elviheted, esetleg haveroddal összeállva a gépeitekből kiszerelt vincsiken lehet az anyagot elszállítmányozni. Ez nem mindig veszélytelen, nem megfelelő szállítás a vincsi korai halálát okozhatja. Másik hátránya az, hogy ami egyszer a CD-n van, az ott is marad. Akinek még nem sikerült CRC hibás fájlokat, esetleg üres directorykat a CD-re felíratni, azelőtt leveszem a kalapomat. Tehát inkább nézzük át ötvenszer a felíratni kívánt anyagot, minthogy hibás, esetleg hiányos programok kerüljenek a lemezre, mert ezeket már csak csiszolóvászonnal lehet letörölni. A zippelt fájlokat ellenőrizzük a pkunzip -t *.zip, az arj-vel tömörítetteket az arj t *.a* paranccsal. A következő probléma lehet, hogy az írott CD-t a meghajtónk nem, vagy csak részben olvassa. Ennek oka lehet a nem megfelelő alapanyag, valamint a CD-író berendezés silányabb volta. Miután maga az írás mikroszkopikus pontok – pixelek – beégetését jelenti, a silányabb alapanyag esetén ezek,



vagy egy részük nem felismerhető az olvasó számára. A gyengébb CD-írók pedig nem képesek elég intenzív energia kibocsátásra, illetve a laserfej pozicionálása nem elég pontos. Nem kívánok reklámot, sem antireklámot csinálni, ezért csak annyit mondok, hogy a legmegbízhatóbbak a Kodak, Philips, és a TDK lemezek. A CD-írók közül már kipusztultak a régebbi, elég megbízhatatlan Philips típusok, valamit magára adó cég Kodak, Yamaha, Sony, vagy Ricoh gépet használ, ez ugyanis majdnem mindegy. Tudniillik a gépek lelke a nagyszerű Sony mechanika, az elektronika változhat. Mint tudjuk, CD-ben a Sony verhetetlen, tehát erről ennyit. Ami a jövőt illeti, kezdhettek spórolni, mert állítólag 1-2 éven belül meg kell válnunk kedvenc meghajtóinktól, hiszen itt dönget a kapukat a tízszeres kapacitású, fordítós rendszerű CD lemez. Egy lemezen kb. 6Gb fér el, köszönhetően a Sony által kifejlesztett ún. kék lasernek. A lényeg annyi, hogy a CD lemezre írható pixelek mérete 1/10-ére csökken, és ezt a kék laser megbízhatóan el tudja olvasni. Új alapanyagot is sikerült kifejleszteni, tehát elmondhatjuk, hogy a Phantasmagoria 2 már 10db új típusú lemezen fog megjelenni. Szerencsére az új rendszer felülről kompatibilis, azaz a régebbi lemezeket is tudja olvasni. Remélem, megnyugodtatok! Ha egy jó tanácsot elfogadtok a jó öreg Old Man-től, ne tömörített, hanem eredeti állapotú programokat tároljatok a CD-n. Egyrészt a mai programok úgyis halálra vannak tömörítve, tehát 10%-nál többet nem lehet nyerni, másrészt lényegesen egyszerűbb a programok kezelése. Arra azonban ügyelni kell, hogy rengeteg program próbál menet közben ide-oda, ini fájlba, hasonlóba visszaírni, és mivel a CD lemezről leszedett fájlok attributuma read-only, ezt nem tudja megtenni. Ez érdekes dolgokat eredményezhet. Inkább csináljuk azt, hogy a vincsire kimásolt fájlokat változtassuk csak archive attributumura. A DOS attrib parancsával ez könnyen elintézhető, írjunk egy batchfile-t, amely a következőképpen szól: attrib -r *.* /s, ezt nevezzük el at.bat-nak, tegyük a DOS könyvtárba, és az at beírása után a kijelölt directory, és valamennyi aldirectory összes fájlját átírja.

3. Most egy eléggé ritka archiválási rendszer, a MagnetoOptikai, röviden MO meghajtó következik. Viszonylag magas ára miatt magánfelhasználók körében nem nagyon terjedt el. Rendkívül megbízható, csaknem vincsisebességű eszköz. Működési elve meglehetősen bonyolult, mágneses adatrögzítést használó kütyü.

Az MO drájv a belehelyezett lemez mágneses állapotát lézersugár által fejlesztett hővel változtatja. Létezik 128Mb-os, és 640Mb-os kivitelben, a 128Mb-os egy, az 1.44-es lemeznél valamivel nagyobb méretű cartridge-t használ, kizárólag SCSI felületen működik.

4. A tavalyi év egyik slágere volt a Zip drive. Ez egy nagyon dizájnosra tervezett külső meghajtó, 100Mb kapacitással. Olyan iszonyatos volt a kereslet iránta, hogy a gyártó cég csak hónapokra vállalt szállítást. Ára nem elérhetetlen, itthon a drive kb. 30.000.-Ft, egy 100Mb-os lemez kb. 4.000.-Ft. Működési elve valahol a magnetooptikai meghajtóéhoz lehet hasonló. A fentebb említett Syquest cserélhető lemezes meghajtót váltották le vele. A Syquesttel rengeteg probléma volt, adatok vesztek el, ami nem katasztrófa, kivéve, ha valakinek egyheti munkája volt rajta. A 100Mb nem tűnik soknak, és ha azt vesszük, hogy a drive, és 2 lemez áráért vehetünk egy 850Mb-os vincsit, nem egy nagy durranás. Igen ám, de nagyon sokan nem merik a gépbe épített harddisket kivenni, cipelni, satöbbi. A sikeren felbuzdulva megszülték a Jaz drájvot, ami ugyanaz, csak éppen 1064Mb kapacitással. Magyarországi árat nem tudok, Németországban a meghajtó 1.000DM, egy lemez 200DM. Ez egyelőre elég húzós, ennyi pénzért már DAT-ot is lehet venni. Igaz ugyan, hogy DAT-ról program közvetlenül nem futtatható.

Befejezésül elmondhatjuk, hogy a kispénzű PC-s számára még mindig a legjobb megoldás az összegyűjtött adatot CD-re íratni. Egyszeri beruházás a CD meghajtó, ez azonban más célokra is használható, zenehallgatás, CD-s játékok futtatása, stb.

Old Man

Tes[z]t közelben
A hangfalak III.

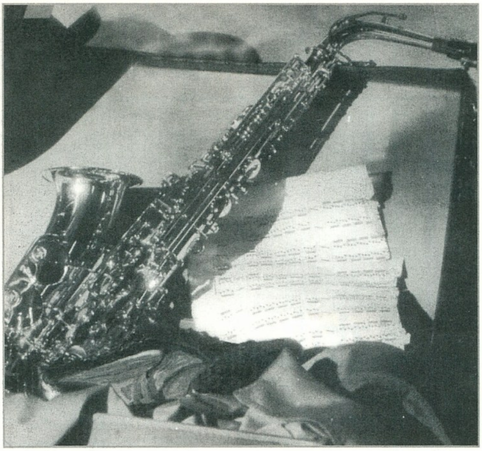
Szeretettel köszöntök mindenkit a sokadik tesztrovat hasábjain, azzal a nem titkolt csalódottsággal, hogy szívem, szerint egy „kedélyes" jellegű csevegést írtam volna az első oldalra, de hát a csillagok együttállása nem kedvezett ebbéli szándékomnak, úgyhogy következzen egy a tradícióknak minden szempontból megfelelő Tes(z)t közelben.

Azt azért nem tudom kihagyni, hogy meg ne köszönjem, a két számmal ezelőtti újságban, poénból meghirdetett rejtvényemre való tömeges visszajelzést és az ezekhez kapcsolódó vélemény nyilvánítások pozitív hangvételét. Megathanks mindenkinek, remélem az újságok épségben megérkeztek.

Sokan találtátok oda nem illőnek a – waw? – kérdő szót. Lehet hogy én emlékszem rosszul, de minthogyha a Warcraft első részében, az Ork peonok adtak volna ki valami hasonló hangot, ez volt tehát a megfejtés is. Erről jut eszembe, melyik ismert játékban hangzik el az a mondat, hogy: „Don't have time to play with myself?". A díjazás legyen a szokásos (bármelyik régebbi PC GURU), ráadásul, abban az esetben, ha ismét megfelelő lesz az érdeklődés, akár hagyományt is teremthetünk az ilyen mini compo-kból. Most pedig nem szeretném tovább rabolni az időt, az információkra éhes olvasóktól, kezdjük hát!

KOMOLYSÁGOK

Bevallom őszintén nem volt könnyű reálisan értékelnem az itt következő négy hangfalat, annak köszönhetően, hogy éppen a legjobb minőségű, Altek termékek után került rájuk a sor. Hiába no, ha az ember hozzászokik a jóhoz, nehéz alábbadni. Szerencsére azonban a még hátralévő zajleadók sem rossz teljesítményűek, némi jóindulattal



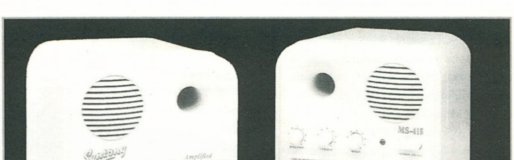
akár a középkategória felsőosztályába is sorolhatnánk őket.

DAIYAMA AT-600 SUPER BASS REFLEX

Bár a tesztek során kezembe került már jó néhány hangfal, az összes közül, nem egy szempontot alapul véve, ő a kedvencem. Rögtön megkapó a csomagolása, a dobozon két szaxofon, egy kalap, néhány kotta látható, olyan megvilágításban, mintha egy kandalló fénye tükröződne vissza rajtuk. Esztétikailag kifogástalan, egyből pozitív benyomást kelt a vásárlóban, gyakorlatilag anélkül, hogy kibontaná, mit is rejt valójában. Ennél a résznél ismét alapos meglepetés ért, a hangfalak doboza ugyanis fából van. Ez abszolút kuriózumnak számít, ráadásul akárcsak a csomagolásnál, itt is odafigyeltek a formatervezésre, ennek köszönhetően a jó benyomásaim egyre csak fokozódtak. Végre nem egy idétlen kinézetű hangfalpár, a mérete is megfelelő, a többiekhez képest inkább nagynak mondható (30-35cm).

A tetején egy jókora reflexnyílás található, ennek és a fadoboznak hála, egész tűrhetően kijönnek a mélyhangok. A basszust egy külön tekerővel állíthatjuk, akárcsak a magas hangokat és természetesen a hangerőt. Ebből következően két hangszórót rejtettek a fa falak mögé, egy magas, és egy széles hangsugárzót. A Super Bass Reflex-ről nyilván az utóbbinak kel gondoskodni, hát mit ne mondjak nem estem hasra tőle. Talán a sok jó után túlzott elvárásaim voltak a teljesítményével kapcsolatban, mindenesetre a hangereje valamivel elmarad a MS 415-ös modelljétől, basszust is csak akkor hallunk kielégítően ha a tekerőjét teljesen elcsavarjuk. Ezek után a lelkesedésem némileg alábbhagyott, nézegetve a dobozt, megtudtam, hogy nem csak számítógépekhez, de videóhoz is használható, hurrá. Kellemes adalék, hogy nem kell hozzá adapter, direkt 220V-os csatlakozója van, a két hangfal összekötése is nagyon profi, akárcsak a HI-FI cuccoknál, itt is csupasz vezetékeket kell becsíptetnünk a „master" dobozba.

Végsősoron a Daiyama dicséretes, szépreményű, próbálkozása egy Thailand-i cégnek, mely során, a külcsínre borzasztóan



MS-415 MULTI-MEDIA AMPLIFIED SPEAKER

odafigyeltek, és az anyagi keretbe nyilván már nem fért bele, egy ezek után elvárható, technikailag is magas szintű megvalósítás. (Sajnos a hangfalakról nem sikerült képet szereznünk, így a doboz egy részlete látható helyette – a törd.)

MS-415 MULTI-MEDIA AMPLIFIED SPEAKER

Erről a termékről tudom a legkorrektebb ismertetőt adni, hiszen hetek óta használom a PC-m kiegészítőjeként. A csomagolása meglehetősen kultúrált, méretes doboza és tetemes súlya, komolyságáról árulkodik. Kibontás után ha a dobozon lévő képen még nem tűnt fel idétlen alakja, rögtön szembesülünk vele. Annyira a dolog nem vészes, hogy emiatt ne vegyük meg, mindenesetre a formatervezésre jobban odafigyelhettek volna a készítők. Érdemes megemlíteni a dobozon lévő csalogató feliratot: élő zene az izgalmas játékokhoz. Hümm, jó lesz vigyázni, ennek a fele se tréfa, virtua music, vagy mi? Szakmai besorolását tekintve az ebben a felhasználási formában közkedvelt, reflexnyílásos hangfalak csoportjába tartozik (ezt jól szemlélteti az előlap tetején található méretes lyuk). Két hangszórót építettek a dobozba, a nagyobb méretű egy speciális széleshang sugárzó, a kisebb pedig a magas hangokért felelős. Az összhatás kielégítő, szerintem megfelel a kisebb ALTEK termékek minőségi színvonalának. Nem szóltam még a különféle szabályozási lehetőségekről, a hangerő mellett tekergethetjük a bassust és a magas hangszint is. Ez nem rossz, érdemes mindegyiket a háromnegyedéig felcsavarni, így használhatóak is valamire. A táppal nem kell sokat vacakolnunk, mert azt default adják hozzá, megfelelő hosszúságú zsinórral, ami ugyancsak igaz a két hangfalat összekötő kábel méretére is. Az a véleményem, hogy az átlagfelhasználó számára tökéletesen megfelel, bár a hangerőszabályzását nem igazán értem, hiszen ha a felénél nagyobbra csavarjuk, irtózatosan elkezd torzítani, ne is nagyon próbálkozzunk vele. Ha ezt betartjuk egész szépen szól, nyugodtan hallgathatunk rajta audio CD-ket is, persze azért csak akkor, ha nincs a közelben egy HI-FI torony. Figyelembevéve, hogy az ára olyan 10eFt+ÁFA körül mozog, nem rossz vétel, talán csak egy termék van amit egy árnyalattal jobban protezsálok, ez pedig a következő teszt alanya.

SPEAKER MODEL NO. MS10A

Rögtön szembeötlő, hogy még egy gyenge fantázianevet sem tudtak kitalálni számára, pedig ha valami megérdemelte volna ezt, az igazán Ő lenne. Na se baj, a csomagolása ízléses, bár nyilván nem mai gyerekről van szó, mégis megfelel a legújabb kor szellemének, minden extra nélkül. Mérete az előbb említett társának körübelül a fele lehet, azonban ahogy azt a képen látni lehet, szintén elég furcsa külsővel lett megáldva. Mindenesetre jóval kisebb helyre bepakolhatjuk, ez már eleve előny, például az olyanok számára, akik hozzám hasonlatosak és nincs az asztalukon egy cm-nyi szabad hely sem. A dobozon lévő technikai adatok nem valósak, hiszen a frequency response: 20Hz-20KHz, azért igencsak megmosolyogtató. Ennek ellenére a teljesítménye igen jónak mondható, kis mérete és

MULTI-MEDIA AMPLIFIED SPEAKER MSS-888

egyetlen hangszórója dacára, nagyon szépen és tisztán szól. Ez valószínűleg a megfelelően kialakított reflexnyílásnak, illetve a kiváló minőségű széleshangsugárzónak köszönhető. Direkt 220V-os csatlakozója van, ennek hála, itt még az adatper összerakosgatásával sem kell bíbelődnünk.

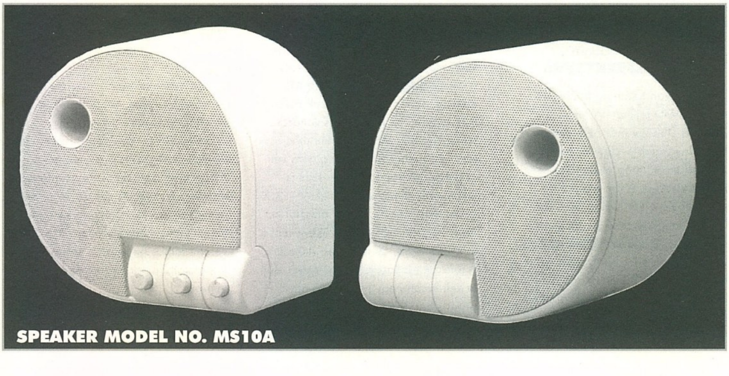
Három tekergetővel őt is ellátták, ezeken a szokásos dolgokat állíthatjuk korrekt lekérdezés mellett. Meg kell mondanom, hogy ha nekem gyorsan szükségem lenne egy speaker-re és szeretnék jól járni, feltétlen őt választanám. Az ára ha jól emlékszem valahol 5eFt környékén lehet, ehhez és hát drágább társaihoz képest is, meglepő jó minőséget nyújt cserébe.

MULTI-MEDIA AMPLIFIED SPEAKER MSS-888

Szintén egy Syntony termék, akárcsak az első tesztelt hangfal. Ehhez híven meglehetősen méretes doboz, és szép színes design jellemzi a külsőjét. Ő ugyancsak egy ideje már nálunk van, felváltva a gagyi és Jon gépe előtt. A kinézetét szerintem a legtalálóbban úgy jellemezhetném, ha felidézném Máté szavait, aki miután meglátta őket, megkérdezte: csak nem rádiójeleket akarunk küldeni az űrbe? Ez persze nyilvánvaló túlzás, de tény és való, hogy hasonlítanak egy parabola antennára. Extraként rendelkezik egy DSP funkcióval, akik számára ez nem jelentene semmit, el kell hogy mondjam, ez tökéletesen megfelel a valóságnak. Szerintem teljesen használhatatlan funkció, ha lenyomjuk a gombját kicsit átkeveri a hangzást, éppen csak annyira, hogy élvezhetetlen legyen az egész. Persze az is lehet, hogy én vagyok tudatlan, és mondjuk zenészek számára jó valamire ez az egész Digita Signal Processor. Egyébiránt a tudása tökéletesen megegyezik a „testvérkéje" által nyújtottal, ezért mivel az áruk is hasonló, mindenki válassza a neki szimpatikusabbat, nem jár se rosszabbul, se jobban.

Akkor ezzel egyelőre by by hangfalak, nektek pedig jó nyaralást, szép időt, sok szerencsét bla bla lbaaa...

Csongor the Shoebaron



SPEAKER MODEL NO. MS10A

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Acomp Kft. biztosította.

1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165

MIDI sarok

Zene-bona a PC-vel

Most a sorozatot kicsit rendhagyóan folytatom, vagy mondhatjuk- egy cikk erejéig megszakítom. Az oka az, hogy a midi rovat kezdete egyúttal a GUS rovat halálát is jelentette, közben azonban történt egy fontos esemény – természetesen az új Gravis-ok megjelenése. Most eddigi tapasztalataimat szeretném összefoglalni.

Két kártya jött ki tehát: Ultrasound Plug and Play és Plug and Play Pro. Az eltérés a két kártya között annyi, hogy a Pro-n alapban van fél mega, míg a normál változat még szűz RAM terén, illetve, hogy a Pro-hoz adnak egy mikrofont is. Mik is az újítások?

ROM ÉS RAM

A kártya tartalmaz 1 MB ROM-ot, melyben a General Midi hangkészlet hangjai kaptak helyet. Már számos alkalommal leírtam, hogy 1 MB ROM-ban egyszerűen nem lehet jó minőségben eltárolni a teljes GM hangkészletet – természetesen ez alól a Gravis-ok sem kivételek. A dobok, a zongorák és basszusok elég jól szólnak, de az effektek és fúvósok elég gyatrák lettek sajna, így ezeket nemigen érdemes használni, helyettük kellenek majd a saját hangminták – itt kezdődik azonban a baj. A régi patch-manager nem működik együtt az új kártyával, ha azt PnP-ként használjuk. A PnP teljesen Ultrasound kompatibilis, így használhatjuk akár Windows alatt is sima GUS-ként, csak a normál GUS drivereit kell felinstalláljuk a Windows-ban. Ekkor hiába installáltunk bármennyi RAM-ot a kártyára, a driver és a software-ek sajnos csak 1 megát fognak látni, de legalább működik a Patch(Bank) Manager, és így kényelmesen tudunk hangmintát feltölteni. Ha a kártya saját windows driverét raktuk fel, akkor sokáig nemigen lehetett patch-cache-elni. Azóta megjött egy konverter, amivel átrakhatjuk a patcheinket az Interwave saját FFF formátumába, de ekkor vissza kell szokjunk az Ultrasound-os ősidők megszokott játékára, az ini file átirogatásra. Még sajnos várnunk kell míg megjön az Interwave-es patch-manager, és akkor végre a megszokott kényelemmel használhatjuk ki új kártyánk összes lehetőségét. Egy érdekességet azért még elmondanék ezzel kapcsolatban: a Cakewalk Pro Audio (midi-sequencer+harddisc-recorder) a normál GUS-okon nem ment, de ha a PnP-t régi GUS-ként használom is Windows alatt, akkor működik. Ekkor pedig tudunk 1 megányi hangmintát feltölteni és még mellette wav file-okat is lejátszani! RAM-nál fontos még megjegyezni egy alapvetően magától értetődő dolgot: ha a kártyát normál GUS-ként akarjuk használni, akkor kell rajta legyen RAM is, lehetőleg 1 mega.

MIDI EFFEKTEZÉS

A kártyán található Interwave chip az AMD fejlesztése, és egy speciális DSP, így már nem meglepő, hogy a wavetable-szintézis mellett „marad ereje" még plusz effektezés számolására is. A driverek révén a kártya tudja a két fontos GS effektet a Chorus-t és Reverb-et is. Megfelelő software-ekben kipróbáltuk, hogy van-e hatása ha szabályozom (pl. egy tekerőn) ezen effektek intenzitását, és igenlő a válasz, tehát csatornánként eltérő effekt beállítható. A mixerben egy általános 3D effekt intenzitása állítható, mely az összes hangra egyszerre érvényes. Effektezésről jut eszembe, hogy DOS alatt is lehet a 3D effekt intenzitását szabályozni az iwinit -vx (verbosity) opciójával, ahol az x 0 és 9 között lehet – az iwinit -v7 elég jó telt hangot ad.

JÁTÉKOK, EMULÁCIÓK

A normál GUS-t sokan nagyon szerették jó hangja miatt, de az emulációk miatt sokan szidták. Sajnos a PnP-knél sem úsztuk meg őket, de itt nagyon jól működnek. Igazából még nem találkoztam olyan játékkal, melynél ne sikerült volna beüzemelni valamiféle hangot. A negatív csúcsot a Chaos Engine jelenti, ahol a digi effektek nem működnek, csak a zene. A Megaem új interwave-es változata sokkal jobban működik mint elődje. A MPU-401 emulációval még nem volt gondom, és Sound Blaster-ként is felismerték általában a játékok – csak az ember szíve fáj, mikor meghallja, hogy hogyan szól 8 bites őslényként a jó kis kártyája, de legalább működik. A játékok indítása és setup-olása előtt le kell futtatni egy prepgame nevű programot, mely megpatch-eli a dos extendert és esetleg a játék hangkártya-felismerő modulját. Némelyik játék csak akkor kezeli korrektül normál Ultrasound-ként a kártyát, ha ultrinit-et futtatunk, de alapvetően ezek a kivételek.

A Windows 95 kompatibilitás és a PnP rendszer korrektül működik – az installálás problémamentes. A kártya Win95 drivere Direct Sound kompatibilis, így minden alkalmazással együtt kell működjön gond nélkül – nekem eddig nem volt vele problémám. Gondot okoz viszont, hogy ha váltogatva használjuk a régi dos változatot és a Win95-t, mert ekkor mindig elizéli az ini file-t! Erre megoldásként beraktam egy ini nevű könyvtárba az iw.ini-t, és mindig visszamásoltam „oprendszer-csere" után. Aztán mikor már nem volt rá szükségem, leszedtem a Windows 95-t – ez volt azt hiszem a tökéletes megoldás a problémára. Addig most nem lesz vele gondom, míg nem jön egy új special Win95-ös program amit használnom kell. Most ennyit tudtam összehordani. Ha lesz valami fontos hír ezzel a témával kapcsolatban, akkor természetesen leírom.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

EXTREME PINBALL

Tisch	Code	Adresse
Blood	PIN4048E0D01	4000:A7FD
Fantasy	PIN1044820A01	3000:B46A
Pool	PIN6047A0F01	3000:965F
Nova	PIN304960301	7000:479A
Odyssee	PIN704B70201	4000:DEC2

BATTLE BEAST

Egy pár cheat kód a játékhoz: ITIHFO, EATEE, ERHYHRLY, AOFREOIO, EHRTRR

CRUSADER: NO REMORSE

A cheat módhoz írjuk be, hogy JASSICA16, majd nyomjuk meg az F10-et.

DESTRUCTION DERBY

Név helyett írjuk be, hogy !DEMAGE!.

1942: PACIFIC AIR WAR

Az 1830.EXE file-ban javítsuk át a következőket:

miről: 59 59 0B C0 74 03 E9 00
mire: -- -- -- -- EB -- -- --

ACES OF THE PACIFIC

Hex editorral végezhetjük el a következő változtatásokat:
ROSTER.DAT
00: Pilóták száma a ROSTER-ben
02-10: Pilóta neve
12-20: fenntartott
23: Légiflotta típus
- 00 Japan
- 01 US Navy/Marine Corps
- 02 Royal Air Force/Fleet Air Force
- 03 Chinese Air Force
- 04 Russian Air Force
- 05 Royal Netherlands Air Force
- 06 US Army Air Force
- 07 Royal Australian Air Force

24: Szervizelő és kötelék ország:
- 00 US Navy
- 01 US Marine Corps
- 02 US Army Air Force
- 03 Japanese Navy
- 04 Japanese Air Force
- 05 Royal Air Force
- 06 Fleet Air Force
- 07 Royal Australian Air Force
- 08 Chinese Air Force
- 09 Russian Air Force
- 0A Royal Netherlands Air Force

26:
- 00 Active
- 01 Inactive

29-2A: Induló idő
2D-2E: Aktuális idő
32-33: Küldetés
34-35: Sikeres küldetések
36-37: Befejezett hadjárat
3C: Raj
3E: Hadjárat
40-41: Légi győzelmek
43-4D: US kitüntetések
4E-55: Japán kitüntetések
57-62: Realism panel
- 00 No
- 01 Yes

LION KING

A kezdő képnél írjuk be, hogy DWARF. Ezután az L megnyomásával a következő pályára ugrohatunk, a H lenyomásával pedig feltuningoljuk a Healt-unkat.

JAZZ JACKRABBIT

nyomjuk le a p és backspace billentyűt a cheat kódok beviteléhez
doom: könnyebb öldöklés
bouf: láthatatlanság
lamer: pályaugrás
gunhed: összes fegyver
hooker: ugrás a bonus pályára

ARMORED FIST

A küldetések UNLOCK-jához, a *.fsg file-okban HEX editorral írjuk át a 9. byte-ot 01-ről 00-ra.

CANNON FODDER

Az egyes, nehezebb pályáknak írjuk be a MAP képernyőn a CTRL lenyomása mellett, hogy FODDER. Ilyenkor a kerek fehérre változik. Lépjünk vissza a játékba és máris teljesítettük a pályát.

CREATURE SHOCK

Hex editorban írjuk át a 8. byte-ot a kívánt pálya sorszámára.

DAEDALUS ENCOUNTER

Bárhova ugorhatunk a játékban:
- válasszuk ki a Main Menu-ből a GAME opciót
- nyomjuk le az ALT F5-öt
- kattintsunk a JUMP TO feliratra ezután bármit kiválaszthatunk

A fejtörők átugrása:
- nyomjuk le az ALT-ot, a SHIFT-et és a pálya nevének első karakterét.

LODERUNNER

A majom mód a következőképpen érhető el a játékban:

DOS verzió:
- CTRL F3-mal kapcsoljuk be a módot
- mozogjunk a TYU/GHJ/BNM billentyűkkel
- TAB-bal kapcsoljuk ki a módot

Windows verzió:
- a Main Menu screen-en kattintsunk a bal alsó sarokba
- gépeljük be a következőket: 1.2 verzió: CTHULHU, 1.3-as verzió: YOG
- mozogjunk a TYU/GHJ/BNM billentyűkkel
- TAB-bal kapcsoljuk ki a módot

LORDS OF THE REALMS

A save game file-ban editáljuk át a következőket:
a következő decimális címeket:
87,990 87,991 87,992
írjuk át FF-re

MASTER OF MAGIC

A Magic képernyőn az ALT lenyomása mellett írjuk be, hogy POWER. Ilyenkor megtanuljuk az összes varázslatot.

DESERT STRIKE

Pályakódok:
2 CMMKBMMMJ
3 CMN-BMMMZ
4 CMBRNMMM5
5 CMVBBMMMG

Mission kódok:
Nuclear Storm: CVB9RNMMQ
Embassy City: CCNY*MMM7
Super Gun: CCV-BBMMS
Scud Buster: CCMHYMMMB

HIGH SEAS TRADER

A *.SAV file-t editáljuk:
- pénz szektor: 75, byte: 319-321, érték: FF FF FF
- hajó kapacitás szektor: 75, byte: 234-235, érték: E8 03
- cargo kapacitás szektor: 64, byte: 482

LITIL DIVIL

A következőképpen indíthatjuk el a játékot:
DIVIL KmCiNpOcKeT - F1 a warp-hoz
DIVIL Nicole - Shift P-re egy másik szobába rak
DIVIL MEANING - Shift T-re energiát ad
DIVIL Donkey - T-re pénzt ad
DIVIL Grumpy - K-ra kulcsot ad

MASTER OF ORION

Két érdekes cheat kombináció:
- ALT + Galaxy
- ALT + Moola

Bear

LightWave
Régebbi vagy újabb?

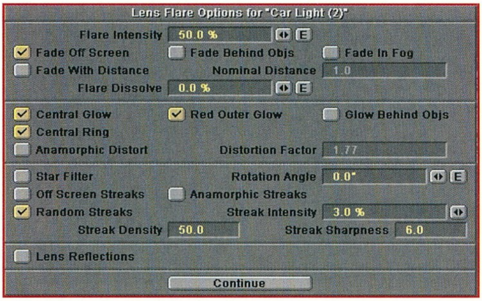
Üdv mindenkinek.

Ma rendkívül nagy lelkesedéssel írom a LightWave rovat bevezetőjét. Nem kell a témát keresnem, csak le kell írni örömöm tárgyát. Tegnap fejeződött be a SCEneST, ahol az eddigi legszínvonalasabb Ray-Trace compo-t láthatta a nagyérdemű. Most nem arról szólt a verseny, hogy kinek a programja tud szebb és összetettebb lens flare-t számolni. Szerencsére a „csillogó-villogó gömb egy kockás talajon" típusú képek is elmaradtak. Aki nem volt ott, az mindenképpen szerezze meg az compo anyagát, mert tényleg profi alkotások születtek. Ez az egyik véglet.

A másik pedig az, amikor különböző emberkék időről-időre azzal a kéréssel lepnek meg, hogy kezdjem a legelején, az alapoknál. Kérésüknek eleget téve, bepötyögtem két oldalnyi szöveget a LW alapvető tudnivalóiról, de amikor elolvastam, deja vu érzés hatalmasodott el rajtam. Mintha már olvastam volna ezt egyszer.

Lázas keresésbe kezdtem és megtaláltam a GURU 94/5-ös számát. Ebben (és a 94/6-ban) minden megtalálható, ami a kezdéshez szükséges, ezért megsemmisítettem a már kész irományomat.

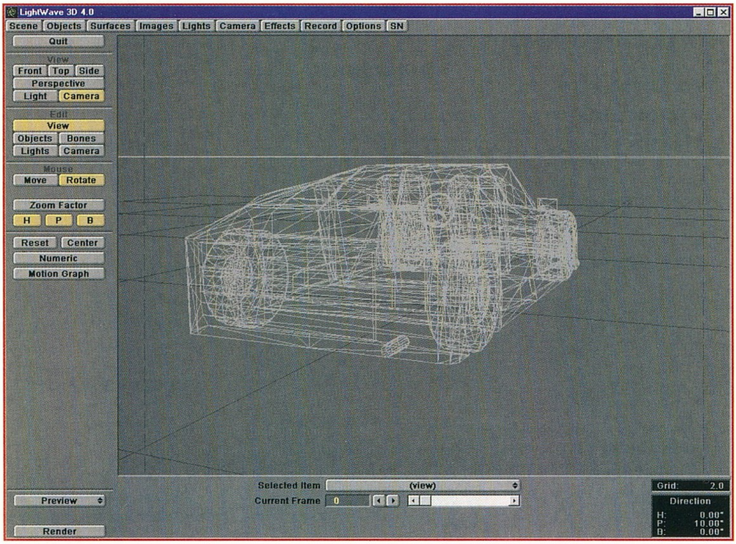
Úgy tervezem, hogy a boolean műveleteket és a hozzá kapcsolódó dolgokat (pl. drill) fogom elemezni, de egyik animációmnál a régi (3.5) LW tudása kevésnek bizonyult, ezért kénytelen voltam a 4.0-át használni, s innen jött az ötlet, hogy pár sort írjak a LW 4.0-ról. (Most páran biztos felkapták a fejüket, hogy miért írok kövületekről, de épp' a partyn találkoztam egy olyan sráccal, akinek a Dpaint 5 újdonságnak számított.)



Először is nem árt tudni, hogy 4.0-ból több is létezik. Az általam ismert legújabb verzió a 4.00c. A LW filekeresőjét egy egyszerűbb, de használhatóbb rendszer-requester váltotta fel. A képernyőkezelés érezhetően lassult, de fekete-fehérbe kikapcsolva kifejezetten gyorsan dolgozik a progi. Elméletileg már a Modeler felbontása is szabadon állítható, de csak High Res Lace és Super High Res Lace engedélyezett, ráadásul ez utóbbiban a perspektíva nézet nem mozoghat, mert összeesik a kép. A preview ablak megjelenítési formái is bővültek. A Solid már csak a kitakartságot veszi figyelembe, a felületek iránya szerinti rendezést a Frontface végzi. Nem ártott volna, ha a régi Solid is megmarad, de ne legyünk telhetetlenek, mert az összes megjelenítési forma már statikus perspektíva-ablakban is lehetséges. Úgy tűnik, a programozók gondoltak a kevesebb memóriával rendelkező grafikusokra is, mert ezután ahhoz, hogy a Modelerbe háttérképet töltsünk be, nem szükséges a Layot elindítása. Az előző bekezdést a legkönnyebben úgy lehet megcáfolni, ha megpróbálunk kiszámoltatni egy képet a 4.0-val.

Sűrűn kezdődnek NOT ENOUGH MEMORY-val a hibaüzenetei. Erre a legjobb orvosság, ha – a ma már átlagosnak mondható – 8MB ramot lecseréljük legalább 16 megára. (Az is kevés lesz a bonyolultabb képeknél.)

Ha így megnövekedett a hardware igény, akkor jogosan vártunk el lényeges változásokat. A

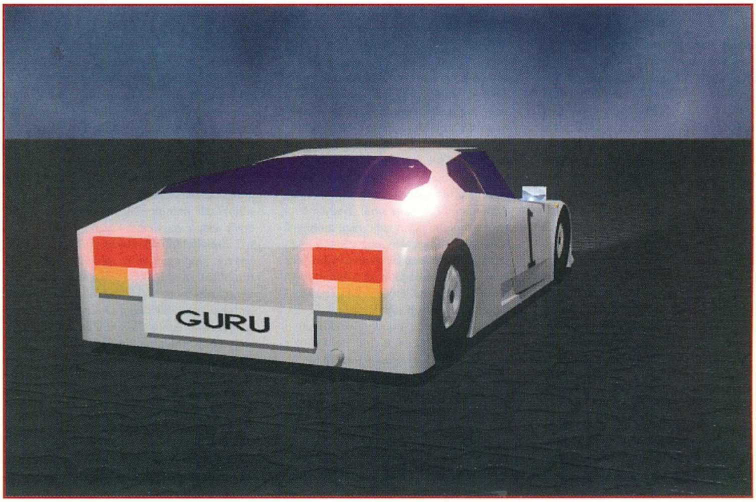


Scene menüben már csoportok szerint (tárgy, csont, fényforrás) takarhatjuk el, illetve jeleníthetjük meg a szín szereplőit, s ez bonyolultabb animációknál nagy segítséget jelent.

A többi panelt megtekintve azt tapasztaljuk, hogy óriási módosítások történtek, de behatóbb szemlélődés után kiderül, csak a küllem változott, új funkciókat nehezen lehet találni.

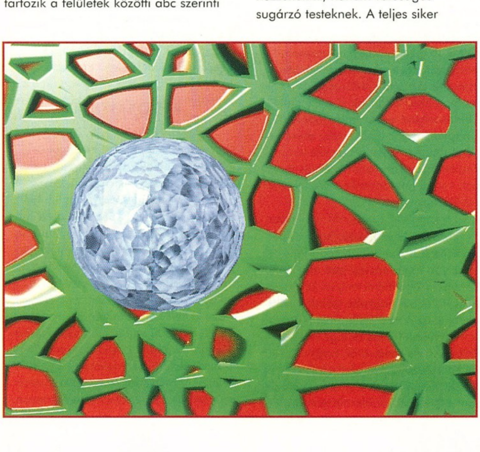
Szintén nehezen (azaz sehogy sem) találtam a Surface panel quick renderét. (Legalább valamiben az Imagine előrébb tart.) Ezzel szemben gyakran lehet találkozni Plug-ins feliratú gadgetekkel. Természetesen a Plugin-ekkel is van probléma bőven. Egyrészt nagyon kevés van belőlük, másrészt ezek sincsnek teljesen készen (lásd NightVision).

A Modelernél nincsenek mennyiségi problémák, de a Layouthoz csak kettő tartozik. (A Modeler Plug-in-jeit az arexx makrók között található Add Plugin-nel lehet befűzni a listába. Ezt a listát a Toolsban található Customban és az arexx makrók között lehet fellelni, és a makrókhoz hasonlóan kell használni.)



No, de térjünk vissza a Layoutra! A textúrák száma is növekedett kettővel. Az egyik (Crumple) a Bump Map alatt található, a másik (Veins) az összes többi textúrázható tulajdonságnál érhető el. Valószínűleg azért nem szerepel a Bump Mapnél, mert eleve rendelkezik ilyen paraméterrel. Lám-lám, a LightWave logikája is felborul időnként. Viszont az elkerülhető, orvosolható hibákra mindig születik megoldás. Ezek közé tartozik a felületek közötti abc szerinti lapozás. Igaz, ezt tudta az előző verzió is, de billentyűzetről történő keresésnél nem vette figyelembe a beállítást, és az eredeti sorrendet követve lehetett csak haladni. A panel alján lévő Glow Effecttel eddig csak a fényforrásoknál lehetett találkozni, és gyakorlatilag ugyanazt is csinálja. Helyettesíthetünk vele olyan kis erejű fényforrásokat, mint egy autó féklámpája, ahol a fény ereje elhanyagolhatóan kicsi, de sokkal realisztikusabbá válik, ha van egy kis udvara.

Szintén ezzel érhető el, hogy a szabálytalan alakú fényeink (pl. neoncső) ne csak egy világos foltnak nézzenek ki, hanem valóságos sugárzó testeknek. A teljes siker érdekében nem árt, ha a Luminoisity értékét a nullánál valamivel magasabbra állítjuk, és a Effect panelon is bekapcsoljuk a Glow Effectet.



Aki használta már a LW csontjait, az biztos sokat bosszankodott, hogy mindegyiknek nevet kell adni, mert nélküle későbbiekben szinte lehetetlen megtalálni, hogy melyik csont melyik testrészhez tartozik. A négyes LW ezen is segít. A gyermek csont automatikusan örökli szülőjének a nevét. Manapság már az összes ray-tracer program tud lens flare-t számolni jobb-rosszabb minőségben. Ezért ahhoz, hogy a LW megőrizze vezető szerepét, a programozóknak bővíteniük kellett az említett effekthez tartozó beállítási lehetőségeket. Végre egy olyan panel, ahol minden működik, és a fejlesztések nem egy magányos programozó elgondolásait tükrözik, hanem érezhetően valós problémákra jelentenek megoldást.

Az egyik ilyen – már régóta várt – újdonság az Anamorphic Distorthoz kapcsolódik. A torzulás aránya eddig fix volt, de 4.0-ban a Distoration Factort szabadon állíthatjuk. Az alapérték 1.77, de ha egy és nulla közötti értéket adunk meg, akkor függőlegesen fog megnyúlni a fényforrás képe. A Rotation Angle segítségével elforgathatjuk a fényforrásból kiinduló csíkokat (Star Filter és Random Streaks), s a hozzá tartozó envelope-pal ezt a szöget animáció során folyamatosan változtathatjuk, növelve ezzel animációnk élethűségét. A Random Streak-hez még további három paraméter tartozik. Ezekkel megadható a csíkok hossza (Intensity), a telítettsége, azaz száma (Density) és kontrasztossága (Sharpness). Úgy tűnik, erről a panelről – a további animációs lehetőségeket leszámítva – már semmi sem hiányzik, minden megtalálható, ami a fényforrások modellezéséhez szükséges.

A végére marad a szokásos költői kérdés: Érdemes-e áttérni az újabb verzióra? A válasz egyszerű: Egyszer-egyszer mindenki kénytelen lesz 4.0-át használni, s aztán már nehéz lesz leszokni róla. Ellene szól viszont, hogy a config-ban található egyetlen hibás sor miatt is képes elszállni. A bugok, gyakori lefagyások ellenére ez egy olyan program, amit mindenkinek látnia kell legalább egyszer. Majdnem háromszor annyiba kerül mint az Imagine, és kb. kétszer annyiba mint a Real 3D, de megéri a befektetést, mert kezelhetősége, szolgáltatásai és sebessége révén hamar megtérül a különbözet.

Lehet, hogy ez a cikk később fog megjelenni, mint LW 5.0, tehát téma akad bőven. (És az inverz kinematikát még meg sem említettem.) Addig is kellemes számoltatást kíván:

GABRIEL

(A cikkben előfordulnak Amigás hivatkozások is.)

Szeretettel üdvözlök mindenkit a május havi tudományos ismeretterjesztő rovatomban.

Ebben a hónapban olyan érdekfeszítő dolgokról olvashattok például, amikről jelen pillanatban egy árva kis szösszenetnyi fogalmam sincs, ugyanis a tudományos ismeretterjesztés alapjait képező olvasói levelek közül még egy darabot sem olvastam el. Ezért aztán gyorsan elnézést is kérek ezért a kis adrenalinszint emelkedésért amit ebben a pillanatban okoztam ezzel a kijelentéssel, az átlagnál talán egy hangyányival gyengébb idegrendszerű kisdobosoknak, de erősen úgy látszik, a tavaszi fáradtság annyira erőt vett rajtam, hogy még a levelek kibontására sincs erőm. Sajnos azonban tegnap tettem egy felelőtlen ígéretet, mely szerint mára leadom a levrovot, bár így utólag visszagondolva mondjuk nem is igazán értem miféle furcsa dolgok késztettek erre a kijelentésre.

Hipotéziseim szerint vagy több bolygó helyzete és a felerősödő napfolttevékenység vagy Bear és a Laza által felajánlott egyezség késztetett erre a kijelentésre (Biztosan a VIC20-as cartridgékre gondolt! – a törd.), azonban a pontos okokat még kutatom. Ha esetleg véletlenül rájönnék még a levrov vége előtt és nem felejtem el, akkor majd jól tudományos ismeretterjesztek erről is, nem mintha valakit is érdekelne közületek a téma, viszont kétségtelen tény, hogy Nobel-díjra érdemes eszmefuttatás válna belőle. Most azonban nézzük előbb azokat a fontosabbnál fontosabb dolgokat, amikre feltétlenül tudományos okfejtést kell adjak ezen a két oldalon.

E-MAIL ÖRÖM

Brazil, Brazil, Brazil, Brazil, Brazil, Brazil, Brazil, Brazil, Brazil, Brazil!!!!!! Végre, végre, vééééégreee!!! Ennyi időt várni arra, hogy ne kelljen bélyeget pazarolni, ha levelet akarok írni nektek! Ki is élem magam és rittyentek egy jó kis levélkét! Remélem viszontlátom még az újság... de nem nyalok, csinálj amit akarsz (ez elég durvának hangzott, mi? Kölyök). Mondok neked valamit: valami. A csitek jók, csak már mindenki ismeri őket és ezért senki nem olvassa az újságot. Csődbe mentek HA-HA-Ha. Ne..., nehogy elsírd magad, csak vicceltem, szeretünk titeket, ok? **(Meg vagyok nyugodva. Brazil)** Valamit nem egészen értek: megjelent a piacon minden idők legjobb adaptációja PC-re és egy szem újság sem írt még egy morzsát sem róla. Ja, hogy kiről van szó: Lediezenddzsetlümen do NBA JAM Tournament Edition. Ta-ta-ta-ta. Remélem megtértek és kiadtok egy különszámot a tiszteletére. Addig is leadok egy egész csomó csitet hozzá. (...)

No hát ha ezt a rakás valamit nem vágtam volna ki a leveledből, akkor egészen biztosan különszámmá dagasztottad volna a levrovot. A hely jellege miatt azonban ki kellett vágjam innen a stuffot, node sebaj, meglehet, hogy a cheat rovatban majd viszontlátod, feltéve, hogy valakinek eszébe jut oda betenni. Ha meg nem, akkor meg nem. Különben tényleg annyira jó lenne az a progi, hogy senki nem írt róla egy árva szót sem? Hm, ez már valami, de az is lehet, hogy egészen egyszerűen sehol sincsenek lelkes rajongói a témának a szerkesztőségekben. Ámbátor Charlie koma a múlt számban írt valami NBA Live '96-ról, remélem azzal legalább megvígasztalódtál egy kicsit.

Egész cuccos, nem? **(De. Milyen kár, hogy kivágtam. Brazil)** Ha gondolod megvehetitek tőlem az eredeti játékot jutányos áron (hümm-hümm). Más. Most már (gyönyörű alliteráció) van modemetek, ugyi? Ha igenlő a válasz, akkor nosza kapjuk magunkat és játsszunk egy szupi Warcraft II-t. Király az a játék és este 10 után a telefon is olcsó, főleg ha te hívsz engem. Vagy, ha esetleg nem komálod a WCII-t, akkor nyomhatunk valami olyat, ami megfelel az ízlésednek. **(Hm. Hát én szoktam nyomni olyat ami megfelel az ízlésemnek, de az számítógépen elég kényelmetlen dolog. Brazil)** Nem is lett olyan hosszú a levél, mint gondoltam, de majd ha valami eszembe jut még, írok újra. Most viszont abbafejezem az írást. Aufwiedersehen:

Király Csanád

Ui: Bocs az ékezetes betűk miatt, de nem vagyok tisztában a fejlettségi szintetekkel, tehát nem tudom, hogy van-e Word-ötök vagy valami egyéb korszerű ketyerétek ami nem bolondul meg az ékezetek látványától. Ha van akkor használd egészséggel az attachment-elt verziót. Logout.

Ui2: Tévedtem, mégsem küldöm el mert elfelejtettem kimenteni és nincs kedvem még egyszer megírni az egész levelet. Remélem megérted a gondomat. Kösz.

Ui3: Ez a verzió is tök jó, elég jól el lehet olvasni.

Ui4: Közben rájöttem, hogy talán mégis vissza lehet hozni, de aztán mégsem sikerült. Goto Ui3. (Egyszer olvasd csak újra, ha jót akarsz).

Köszönöm a figyelmeztetést, de inkább egyszer sem olvasom újra. Nagy szerencse, hogy a végére sikerült eldöntened, hogy mégsem keresed elő a régi verziót mert még mindig az utóiratokat gépelnéd. És most néhány szót az e-mail kérdésről. Valóban jó dolog, hogy végre van e-mail címe is a szerkesztőségnek. A sokkal jobb az lenne, ha nekem is ezen érkezne minden levél, mert akkor nem kéne mindent mindig begépelnem. Ez persze csak arra az esetre érvényes, ha Laza nem törli le a nekem szóló leveleket vagy nem a nemes egyszerűséggel kinyomtatott formában kapom meg, mint például ezt is. Persze a kinyomtatott levél még mindig a jobbik eset, valami elképesztő, hogy időnként milyen írásképeket tud produkálni néhány halandó. Lassan teljesen képzett titkosírás szakértővé válok. A kézzel írt levelek elvitathatatlan előnye viszont, hogy magyarul, pontosabban több kevesebb sikerrel ékezetekkel ellátva készülnek. Jelen pillanatban ez az általunk folytatott elektronikus levelezésről nem éppen mondható el, vagyis tetszik vagy nem tetszik, a felénk jövő leveleket kéretik ékezet nélkül megírni. Ez a megoldás azért jó, mert nem hülyül meg tőle a rendszer és én sem rakom be ezeket a leveleket a levrovba, mert nem vagyok hajlandó az egész szöveget átnyálazni és magyarról magyarra fordítani a szöveget. Amennyiben a levelet az újság hasábjain is viszont szeretné valaki látni, akkor jobb ha megírja valami értelmesebb szövegszerkesztővel a levelet és azt attachmentként hozzáfűzi egy rövid kis levélkéhez amiben csak annyi áll pl., hogy levrovba akarok kerülni sok sörök küldése által... (Na ez rajtam is múlik! Engem se hagyjatok ki!– a törd.)

Ez az üzenet jöhet ékezet nélkül is. És még egyszer a címünk, nehogy elfelejtsétek: guru@mail.datanet.hu, azonban a söröket a szerkesztőség címére kell továbbra is postázni (A sörökre ne felejtsétek el ráírni CSAK Lazának – a törd.).

EGY KIS NOSZTALGIA

Egy iszonyatosan nagy problémám van! Még a C64-es korszakban rajongtam a Boulder Dash-ért, tudom kissé bugyuta játék, nem kell hozzá sok ész **(Én is szeret(t)em – a törd.)**, de én nagyon szerettem. Valamikor azt hallottam, hogy PC-s átírata is létezik, de sajna nem találtam meg. Pontosabban találtam a frenetikus MS-Netscape **(Uhh. A Netscape nem éppen MS. Brazil)** segítségével egy Boulderoid nevezetű gémet, de a cím alatt legnagyobb bánatomra semmit nem talált a browser. Ebben kérném segítségeteket, hogy ha megvan nektek, akkor küldjétek el a címemre. A hiánya miatt lassan megőrülök! (A Supaplex meg volt nekem is, de nem nyűgözött le.) Amennyiben C64 emulátorotok van az is tökéletes lesz, csak tudjak játszani a Boulder Dash-sal! Előre is köszi:

PAKO

Biztos jó lehet neked, hogy ilyen problémák okozzák a legtöbb fejfájást, komolyan mondom egyszer már én is szeretném kipróbálni milyen klassz érzés ha ennél nagyobb gondok nem nyomják az ember vállát. Nem mintha ez nem lenne fontos dolog. Viszont elmondhatod magadról, hogy szerencsés csillagzat alatt születtél, hiszen a múltkori shareware rovatban pont szó volt a Boulderoid gaméról, és ami hab a tortán az pedig nem más, mint az előfizetői lemezecske, amin nevezett program teljes terjedelmében rajta csücsül és vigyorog a nagyérdemű felé. Gondolom nem kerülte el a figyelmedet, vagy ha mégis, akkor marha nagy sebességgel ragadj tollat és rendeld meg vagy szaladj be érte a szerkesztőségbe mielőtt végérvényesen megőrülnél. Na hát akkor erről ennyit.

Nadehamáregyébként szóba került itt a C64 emultátor, akkor erről muszáj néhány szót röfögnöm, hiszen ez az egyik kedvenc vackom a PC-n. Nomeg a Spectrum emulátor. Azért ez a kettő, mert van hozzájuk néhány kedves régi játékom. amikkel annak idején nagyokat és főleg jókat játszottunk, így ha van egy kis időm játszani és nagyon elegem van a mai kor divatját képező szemetekből, akkor ezekkel szépen elvagyok egy darabig, ami az idegrendszerem kellemes megnyugtatását eredményezi. Többek között. Nem mellékes ugyanis az sem, hogy azokkal a régi programokkal el lehet szórakozni, továbbá felidézi az emberben a hobbiszámítógépes őskor fantasztikus hangulatát. Érlelődik bennem az elhatározás, hogy valamelyik következő CD GURU-ra rákerülnek a legfrissebb emulátorok és a nem éppen legfrissebb hozzá való szoftverek, csak előbb még tisztázni kell, hogy a régi C64 és Spectrum játékokat szabad-e ily módon terjesztenünk. Minden valószínűség szerint szabad, hiszen ezeket már régen nem forgalmazzák, de azért még utánanézünk nehogy jól orrbavágjanak minket. Mellesleg csak úgy megemlítem, hogy valamelyik angol újságban láttam egy CD-t amin 3000 (!!!) Spectrum játék van...

Hát mit ne mondjak, tök bele vagyok szeretve és valahogy meg is fogom szerezni. Jut eszembe: nem tud valaki közületek működő C16 vagy VIC-20 emulátorról PC-n? Amígán van, csak az én kis 500Plus-om nem igazán képes a megfelelő teljesítményt produkálni ezeknek, a PC-met viszont nemrégiben tuningoltam, úgyhogy teljesen ideális C64 vált belőle...

MODEMTÉMA

Hy GURU Team! Zoli vagyok, Dunaújvárosból. Előfizetője vagyok a PC és a CD GURU-nak. Mind a két lap tök szuper, tetszenek a játékleírások és a hardware-rel foglalkozó részek is. Szóval mindkét lap spéci. De ezt ti már úgyis tudjátok, úgyhogy ezt a témát most mellőzöm. Nemrégiben összejött annyi pénzem, hogy tudjak venni egy modemet (Rockwell RPI Data, Fax & Voice 14400), bár nekem csak a fax része kellett. Olvastam a modemezésről egy pár újságban, hogy ilyen jó meg olyan jó, de semmi konkrét dolgot nem találtam, s ha véletlenül mégis találtam, akkor olyan magas volt, hogy semmit sem értettem

belőle. Aztán elkezdtem átlapozgatni a PC GURU-kat, és az 1996/1-es számban meg is találtam amire szükségem volt. Hurrá!!! Végre valaki elkezdett foglalkozni a kezdő modemesekkel is. Olyan dolgokat olvastam benne, amikről foglalmam sem volt. Sok mindent tanultam belőle. **(Érdekes. A kezdő modemezők általában az első egynéhány telefonszámlából szotak igazán nagyokat tanulni. Brazil)** Aztán a 2-es szám után mintha elvágták volna. Vártam a folytatást. De nem lett belőle semmi.

Dehogynem. Internet rovat lett belőle. A magasságos és szentséges GURU szerkesztők meghallották az új idők hívogató szavát és egyből váltottak is. Arról lehetne vitatkozni, hogy ez jó húzás volt-e vagy sem, mindenesetre az Internet most divat és valóban óriási az érdeklődés iránta. Persze ha valaki nem jut el odáig, hogy a kis modemét működésre tudja bírni, akkor tökmindegy, hogy van-e Internet vagy nincs. Papíron olvasva az egész ugyanis nem ugyanaz a kéjhömpöly mint a monitort bámulva. Nade ez nem az én hatásköröm. Az én véleményem szerint mindkét rovatot kéne nyomatni, de hogy ehhez most hely nincs vagy hajlandóság azt én nem tudhatom. Mindenesetre hagyok itt egy kis helyet a Lazának, hogy bepötyögje a saját hozzáállását a dologhoz ha már az Internet rovatot ő írja. Meg köztudottan különben is szeret a levrovba belefirkálni.

Köszönöm, hogy végre hivatalosan is beleszólhatok a levrovba, nem csak úgy aljas utótördelőként leadás előtt pár másodpercel.

Az igazat megvallva nekem sem tetszett az, hogy megszünt a modemezés rovat, de amikor szeretett főszerkesztőnk feltette a költői kérdést – ki akarja írni ezt a rovatot –, hát bizony nem igazán akadt rá önként jelentkező. Aztán mégis csoda történt, elkészült az első cikk! Aztán a második! Majd többek véleménye alapján úgy döntöttünk, hogy nem érdemes belemenni ennyire a részletekbe – beevallom, én egy kukkot sem értettem az egész cikkből. Ekkor jött az Isteni szikra a tördelő géniuszi koponyájából, hogy inkább legyen Internet rovat – és lőn.

Remélem eme velős és minden tekintetben kimerítő vélemény elegendő lesz ahhoz, hogy ne harapjátok le tövestül a fejem a helyéről. – a törd.

Most ott tartok, hogy egy pár dolgot tudok, de ez még kevés. Pl.: hogyan kell beállítani a modemet? (S regiszterek, egyéb beállítások), hogyan kell egy másik géppel összeköttetést létrehozni és mi a teendő miután a kapcsolat létrejött? Azt hiszem a példákból ennyi elég is. Szóval azt akartam ebből kihozni (gondolom már sejtitek), hogy jó lenne, ha folytatnátok, már csak azért is mert most, hogy egyre több helyen helyezik üzembe az új telefonközpontokat és ezáltal több telefon lesz, szerintem már most is van rá igény. Pár ismerősömet is érdekli a téma, de még annyit se konyítanak hozzá mint én. És főleg a fiatalokat mozgatja meg a fantáziáját a modemezés, jó lenne ha úgy írnátok le a tennivalókat és fortélyokat, hogy a tizenévesek is megértsék. Én 21 éves vagyok, de még előfordul, hogy egyes lapokban úgy írnak le dolgokat, hogy még nekem is többször el kell olvasni amíg megértem. Pedig állítólag jó felfogású srác vagyok (ez rátok nem vonatkozik). **(Mármint mi hülyék vagyunk vagy az újság minden egyes szava érthető? Höhö, mert nem mindegy... Brazil)** Most zárom soraimat, mert már lassan éjfél van és kezdek fáradni és lassan kifogyok az ötletekből, úgyhogy viszlát. Remélem el tudok menni a következő GURU táborba és addig is a GURU legyen veletek!

Ocsovai Zoltán, Dunaújváros)

Nos azt hiszem a közérthetőségről és úgy egyáltalában egy cikk érthetőségéről muszáj szólnom két szót. Nem nagy titok, hogy egy valemennyire is szakmai vagy ismeretterjesztő lap esetén ez mindig sarkalatos pont. A GURU esetében a helyzet még egy kicsit rosszabb is az átlagosnál, hiszen az olvasótábor összetétele roppant változatos, az egészen kezdőktől a külgájokon át a csúcsszakértőkig sokan olvassák. Ugye az könnyen belátható, hogy egy témáról úgy írni, hogy az mindenkinek jó legyen nem lehet, valamilyen középutat kell választani, aztán vagy sikerül vagy nem. Az igazi persze az lenne, ha a legalagsoribb alapoktól kindulva kezdenénk el mindent, ehhez azonban a sorozatonként meglévő egy-két oldal kevés, éppúgy mint a havi megjelenés. A modemtéma is pont ilyen. Ezért csak azt tudom javasolni, hogy szépen el kell ballagni valamelyik könyvesboltba és kell keresni valami használható könyvet. Nem mintha lenne ilyen. Pontosabban elvileg van, de hogy kapni is lehet-e azt nem tudom, mindenesetre két kiadványt érdemes keresni. Az egyik egy Kis János által írt könyv aminek elfelejtettem a címét, a másik pedig a CHIP Magazin által kiadott füzetszerű kiadvány (Modemvilág – a törd.), aminek szintén nem jut eszembe a címe, de ők biztosan tudnak róla felvilágosítást adni.

Aztán pedig van még egy icipici porbléma. Mégpedig az, hogy a legtöbb modem olyan szépen különbözik a másiktól, hogy öröm nézni, így aztán egy cikksorozatban sem nagyon lehetne mindenre választ adni. Azonban és de. Ha netán folytatódna a modemes sorozat, akkor abban az én meglátásom szerint kb. addig kéne eljutni, hogy bárki fel tudja hívni valamelyik BBS-t vagy csatlakozni tudjon az Internetre. Ha ez megvan, akkor az azokon lévő levelezési területeken lehet segítséget kérni egy adott témáról vagy az adott modem „finomhangolásáról", és tuti, hogy valaki tud benne segíteni. Például a magyar FidoNet-en van külön modemezéssel és modemekkel foglalkozó levelezési terület, ahol olyan emberekkel lehet kapcsolatba kerülni, akik szinte bármire megtalálják a megoldást. Csakhát a FidoNet-ig is el kell jutni valahogy...

Majd lágyítgatom Bear szívét, hogy folytatódjon a modemes cikksorozat. Esetleg a Lazát is megpróbálhatom rávenni valamiféle alapok megemlítésére is. Bár ahogy a fejét elnézem... Még a végén rámsózná, szóval ez utóbbi ötlet törölve. Na nézzük az utóiratot. (Mostmár biztos, hogy Brazil fogja írni, mert ő egy ... – a törd.)

Ui: Mivel -=SZI=- kezdte el, jó lenne ha ő folytatná. Plussz egy ötlet: gondolom van neki modemje, mivel modem nélkül nehéz lenne csinálni. Beszéljétek rá, hogy tegye közzé a modemes telefonszámát (már ha van, de remélem, hogy van), így akik már értenek a modemezéshez egy kicsit de még lenne kérdésük, azok egy kicsit egyszerűbben és gyorsabban kaphatnának választ a kérdésükre. Szerintem nagy előrelépés lenne ha ezt bevezetnétek minél előbb. Tudom, most az jön, hogy ott az Internet. Na és akinek nincs annyi pénze, mint például nekem?

Az szépen fogja magát és felhívja valamelyik BBS-t és azt használja. A magyarországi BBS-ek nagy része tagja az ország legnagyobb BBS levelező hálózatának, a FidoNet-nek. Ez ugyan nem olyan divatos mint az Internet, kicsit lassabban ér el egy levél a címzetthez, viszont ingyenes és nagyon sok okos figura használja. Sokak véleménye szerint bizonyos szempontból jobb ez, mint az Internet, hiszen ezt leginkább lelkes amatőrök (a szó legjobb értelmében) használják és tartják fenn. Személy szerint én is ezt használom és teljesen meg vagyok elégedve vele. Pláne, hogy ma már a két rendszer közötti levélforgalom is megoldott. Most látom csak, milyen szépen elkanyarodtunk az eredeti témától. Nem baj, a levrovba minden belefér.

ÉS MOST VALAMI EGÉSZEN MÁS

Hi Brazil! Ez már a 3. levelem!!! Na nézzük mivel kezdjük a dolgot. (A... nem fog a tollam... talán egy másik betét? Hmm. Így jobb). Először is: az újság szuper (a PC GURU). Azonban a sima GURU-val mi történt (formailag)? **(Összement. De ezt a jó megfigyelők észre is vették. Brazil)** Ja igen. Mostantól kéthavi a PC GURU? Mert a most kiadott (mármint ebben az évben) újságoknál ez a számozás: 95/12, 96/2, 96/4. Akkor ez most mi? Ha nincs 96/1, pl. akkor mér' nem 96/1-2? (...)

Hmm, tényleg kéthavi lappá alakultunk volna? Akkor engen itt valaki nagyon átvert mert rajtam bizony kőkeményen minden hónapban hisztérikus rohamok közepette számonkérik a levrovot. Én pedig csak ilyeneken tudom érzékelni, hogy a PC GURU milyen időközönként jelenik meg. Szerintem egyébként túl sűrűn, de ez más kérdés. Egyébként, szerény véleményem szerint igenis volt 96/1-es és 96/3-as szám, s ráadásul azokban is volt levrov. Úgy látszik nem olvasod rendszeresen a levrovot – monjuk havonta!

Mellesleg azt is odaírhatnátok a játék gépigényéhez, hányszoros CD-ROM-on indul vagy megy normálisan **(Mindig az aktuálisan leggyorsabbon most kb. 8x CD-ROM-okon. – a törd.)** , és a körülbelüli nagyságát is oda lehetne írni (a játékoknak). **(Általában CD-nyi – a törd.)** (...) Végül egy vicc. Melyik tál ver? A „Mortal"! Hahaha. A ..., már megint rossz a patron!

(Csernátony Richárd, Budapest)

Mekkora szerencse, hogy ilyen selejtes patronokat használsz, még a végén néhány hasonló viccet is képes lettél volna írni, azt pedig az ENSZ emberjogi szervezete biztos nem engedte volna megjelentetni. Hagyjuk. A játékok gépigénye pedig ha jól látom, egészen tisztességes módon fel van tüntetve. Természetesen általában nem az optimális konfiguráció, hanem a még ajánlható. A kettő között kb. két-háromszoros az árkülönbség, így némi fejszámolás után mindenki tudhatja mennyi ideig kell spórolnia ha normálisan akar nyomulni egy stuffal. De ezt mintha már letárgyaltuk volna egyszer és akkor is fölösleges volt.

Szussz. Ennyi volt mára a buli, most egy kicsit kilihegem magam a nagy hajtás után, aztán hipp-hopp mindjárt írhatom is a következőt. Kezdek rájönni, hogy nem nekem való ez a nagy hajtás. Ja, majdnem elfelejtettem. A Kriszta mondta, hogy említsem meg a levrovban is a GURU Tábort, hogy gyertek el, mert megint marha jó lesz. Na persze, nem neki kell mindenféle előadásokkal gürcölni...

Brazil

Ui: végül persze nem másnapra lett kész ez az egész, rajtam kívülálló okok miatt késtem vele két napot. Pedig nagyon igyekeztem ám...

A GURU Táborrol jelen pillanatban a www.datanet.hu/guru site-on olvashattok részeletesebben, illetve a számítástechnikai boltokban elhelyezett szorólapokon. Az újságban is találhattok jelentkezési lapot.

GURU Team

ACOMP =Minden,

Office computer

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár MINDENT tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya,stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Intel Pentium 100MHz + cooler,
256KB cache,
8MB RAM,
1,44MB floppy,
850MB HDD,
CIRRUS 5434 PCI VGA kártya 1 MB RAM,
14" SAMTRON LR/NI COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, NI)
Minitorony,
102 gombos billentyűzet,
GEAR mouse

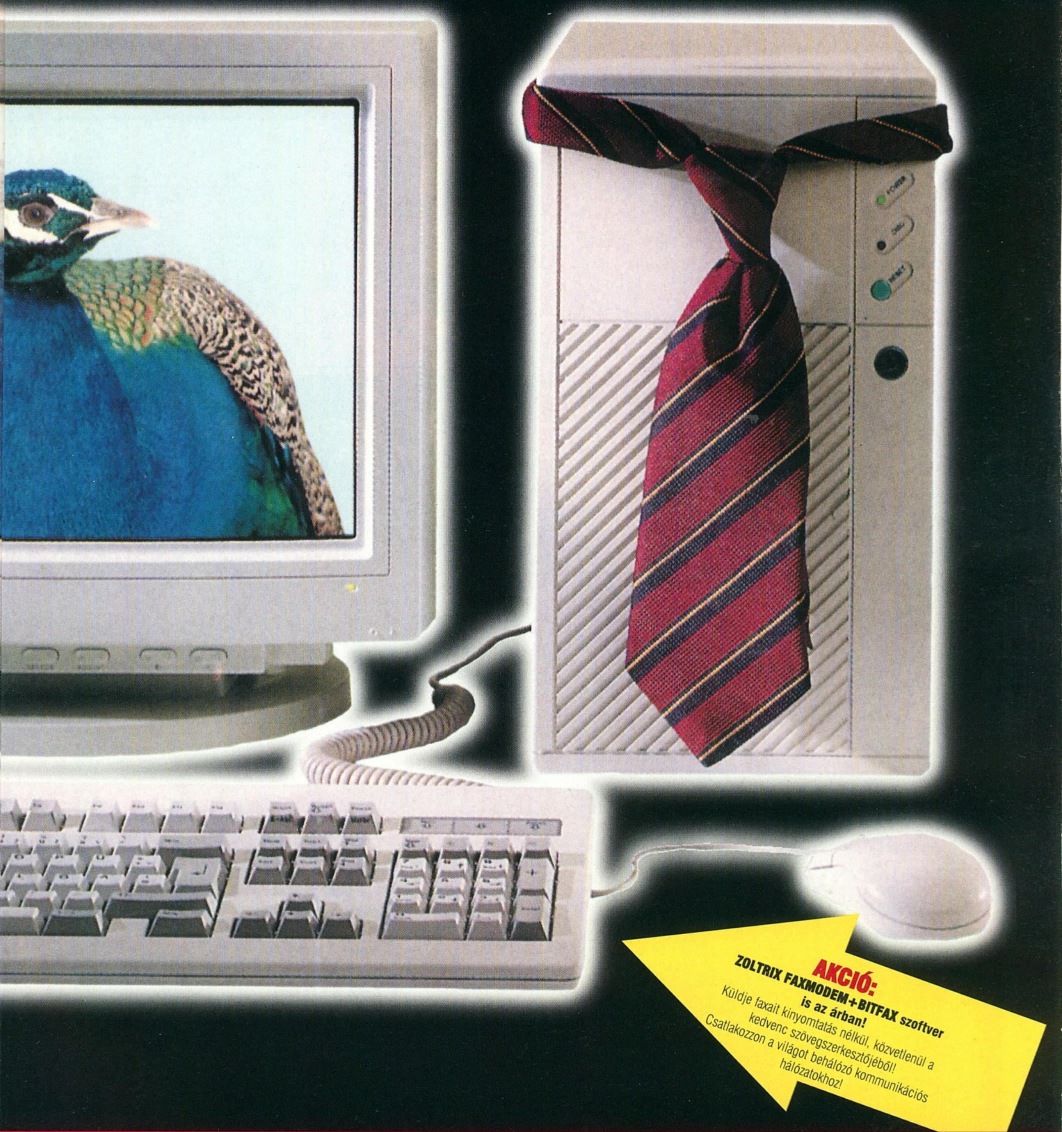
Mindez CSAK 142.000,-Ft+ÁFA

Installált szoftverek:
MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.42 filekezelő,
Qpeg 1.7a picture viewer,
NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 7.0 (a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!



Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-210
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

RAGE '96 PARTY

1996 május 31-től június 2-ig.
(péntek du. 4-től vasárnap de. 10-ig)

Az ENLiGHTENMENT PC csapat szervezésében kerül megrendezésre 1996 május 31-től június 2-ig a magyar SCENE legscenevonalasabb számítógépes találkozója, a RAGE'96 Party.

Pontos Cím: Kölcsey Ferenc Általános Iskola, 2143 Kistarcsa, Kölcsey Ferenc u. 1. (3km-re Budapest határától a 30-as út mentén.)
Belépő: (csak) 600 Ft

PC Demo Compo: 4096 Kbyte, 15 perc a bemutatási idő.
PC 64K Intro Compo: 64 Kbyte, 10 perc a bemutatási idő.
PC 4K Intro Compo: 4 Kbyte, 7 perc a bemutatási idő.
Grafika Compo: 640x512, 256 szín – 16.7 millió szín, no scan.
Ray Trace Compo: 640x512, 16.7 millió szín. Csak trace, tehát nem lehet feljavítani rajzprogrammal.
4 Channel Music Compo: 4 csatornás zene, 880 Kbyte, 3 perc.
Multichannel Music Compo: tobbcsatornás zene, 1024 Kbyte, 3 perc
Lamer Compo: Főleg a poénos alkotásokat várjuk és nem a pocsék code-ot, 15 perc bemutatási idő.
Wild Compo: Minden ami az előz{ compókba nem férhet bele a program hossza, fajtája, vagy hardware igényei miatt.
Doom Compo: Egyenes kieséses rendszerben DX4/120-as gépeken.
Mortal Kombat Compo: Mortal Kombat 3-mal, 3 menet/fő.
Duke Nukem Compo: Egyenes kieséses rendszerben DX4/120-on.
Doom Fun Compo: Nehéz kérdések a Doom-témakörből (profiknak)
Fun Compo: Fárasztások, idegbeteg kérdések csak elmebajosoknak.
Brutal Compo: hozzávalók: Te, egy számítógép és egy ...KALAPÁCS!

Díjazás: 300.000 Ft értékben hardware, software, cash és meglepetések.
Egyéb érdeksségek: Élő koncert, tombola, hostess girls, ... meglepetések.

Bármilyen információval keresheted a következő szervezőket: Kiss Balázs "WaRD/ENLiGHTENMENT" - 2143 Kistarcsa, Zrínyi M. u. 2.
E-Mail: T_MORT@LUDENS.ELTE.HU
Albitz Gábor "Albino/ENLiGHTENMENT" - Tel: +36-1-220-36-96
Fanatikus Számítógépőrülteket és minden érdeklődőt várunk a RAGE'96 Partyn!

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés
1399 Budapest, Pf. 701/765

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden szombat délelőtt.

Cím: Csokonai Művelődési Ház
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 169-0495, 189-2240

LEMEZ MELLÉKLET

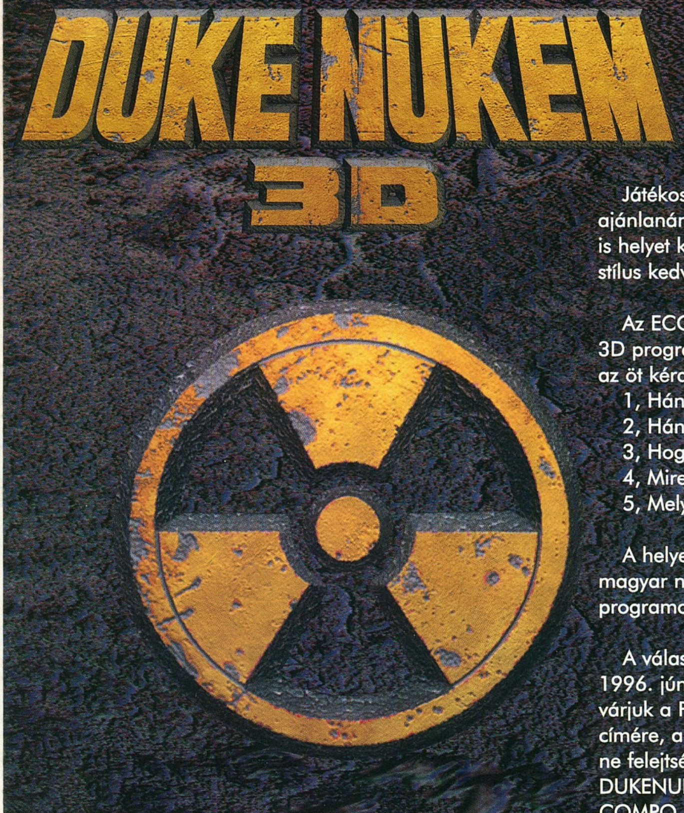
A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Válogatás a shareware rovat játékaiból + egy meglepetés!

Előfizetői lemez helye



Játékos kedvű olvasóink figyelmébe ajánlanánk ezt az oldalt, hiszen két compo is helyet kapott rajta. Az elsőnek a Doom stílus kedvelői fognak örülni.

Az ECOBIT Kft. jóvoltából DukeNukem 3D programot lehet nyerni. Lássunk most az öt kérdést a játékkal kapcsolatban:

1, Hány epizodból áll a játék?
2, Hány fegyver közül lehet választani?
3, Hogy hívják a főszereplőt?
4, Mire jó a sztereoid?
5, Melyik cég készítette a játékot?

A helyes megfejtést beküldők 5 db magyar nyelvű kézikönyvel ellátott eredeti programot sorsolunk ki.

A válaszokat 1996. június 20-ig várjuk a PC GURU címére, a boritékra ne felejtsétek ráírni DUKENUKEM 3D COMPO.

Magyar kézikönyvvel megvásárolható az ECOBIT Kft. üzletében (1077. Bp., Wesselényi u. 25.).

Kingdom O' Magic Compo

A SCI mostanában elég nívós alkotásokkal fogja megörvendeztetni a nagyközönséget. A sort a Kingdom O' Magic nyitotta nemrégiben. Lássunk most 3 kérdést a céggel kapcsolatban:

1, Melyik játék volt az SCI első nagy durranása (4 CD)?
2, Hamarosan elkészül egy Syndicate-szerű játék az SCI fejlesztőinél. Melyik játék ez?
3, Egy régebbi ECTS beszámolóban már megemlékeztünk a játékról. Hány intelligens szereplőt említettünk a cikkben?

A helyes megfejtést beküldők között a következő nyeremények találnak gazdára:

1 db eredeti Kingdom O' Magic
3 db Kingdom O' Magic demo CD

A válaszokat 1996 június 20-ig várjuk a PC GURU címére, a boritékra ne felejtsétek ráírni KINGDOM O' MAGIC COMPO.

SZÁMÍTÓGÉPES GURU TÁBOR

Idén is megrendezésre kerül a nyári számítástechnikai táborunk, melyre minden számítógépet kedvelő diákot, felnőttet szeretettel és sok programmal várunk. A tábort a GURU, PC GURU és a CD GURU magazinok szerkesztősége rendezi immáron harmadik alkalommal.

A programokról:
- Szakmai programok délelőtt és délután lesznek, az alábbi témakörökben: programozás, internet elmélet, MIDI, GUS és egyéb hangkártyák, élő PC OVI, Ray-tracing (Imagine, Lightwave, 3D Studio), folyamatos játék help, hardware bazár, Amiga és PC alapismeretek, Tuning szekció, Shareware-PD programokról, újdonságok a software piacon, előretekintés – hogyan fejlesszük gépünket.
- Előadók a Microsoft, Pixel Graphics...
- Egyéb programok: számítógépes vetélkedők (komoly és játékos), zene, demo, grafikai compo, 3D Duke Nukem, Doom, Warcraft II bajnokság, vendég-előadóművészek, tréfás vetélkedők (Brazil compo), kirándulás, strandolás, bátorságpróba, foci, ping-pong, számháború...

A GÉPEDET TERMÉSZETESEN HOZHATOD!!!

A helyszín:	Balatonszepezd-fürdő, Szolnoki Gyermek Alapítvány Tábora
Az időpont:	1996. július 27-től – augusztus 03-ig (8 nap)
Elhelyezés:	6 ágyas faházakban
Étkezés:	napi 3X, a tábor területén (az ebéd, vacsora meleg). Az érkezéskor osztjuk szét az étkezési jegyet, első nap ebédet és vacsorát, az utolsó napon a reggelit biztosítjuk.
Utazás:	egyénileg, igény esetén csoportot szervezünk.
Érkezés:	1996. 07. 27-én délelőtt, a tábor felé vezető út ki lesz táblázva!

Számítógépet és szoftvert mindenki saját felelősségére hozhat a táborba, a faházakban és a közös helyiségekben 220V áll rendelkezésre, azonban hosszabbítót ajánlott hozni! A tábor vezetősége a lehozott anyagi eszközökért, számítógépekért, szoftverekért nem tud felelősséget vállalni.

A részvételi díj:	9.500Ft, mely tartalmazza a szakmai előadásokon, vetélkedőkön, egyéb programokon való részvételt, az étkezést és természetesen az ÁFA-t. (Étkezés nélkül: 5.800 Ft)
Jelentkezési határidő:	1996. július 01.
Befizetési határidő:	1996. július 10.
A jelentkezés módja:	A GURU Magazin címén és telefonszámán kérhető csekk és jelentkezési lap, illetve a számítástechnikai üzletekben. *GURU Magazin, 1399 Bp., Pf.: 701/765*
További információ:	a 113-0114-es telefonszámon kapható Boruzs Krisztinától és Berényi Zoltántól vagy: E-mail: guru@mail.datanet.hu

Mindenkit szeretettel várunk!